

**Identiteetti, materiaallinen kulttuuri ja paikat
Middle-Earth: Shadow of Mordor -videopelissä**

Sanna Ilosalo

Oulun yliopisto

Humanistinen tiedekunta

Arkeologia

Pro gradu -tutkielma

Ohjaaja: Vesa-Pekka Herva

2.4.2020

SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO.....	3
1. TUTKIMUKSEN TAUSTOITUS	6
1.1. Videopelien historiasta	6
1.2. Videopelien arkeologinen tutkimus	12
2. AINEISTO JA METODIT	15
3. PUKEUTUMINEN	17
3.1. Sosiaalinen identiteetti	18
3.2. Yksilöllisyys.....	23
3.3. Kulttuuriset piirteet	29
3.4. Identiteetin tukahduttaminen	33
4. MAISEMAT.....	36
4.1. Pelialueet	37
4.2. Maiseman merkitykset	40
5. RAKENNUKSET JA ARKKITEHTUURI	44
5.1. Linnoitukset.....	45
5.1.1. Funktio	46
5.1.2. Merkitykset.....	49
5.1.3. Sauronin monumentti	52
5.2. Suuret rakennelmat.....	56
5.3. Rauniot	59
5.4. Arkkitehtuuri luolissa.....	63
6. ESINEET.....	65
6.1. Aseet.....	66
6.2. Esineet paikoissa	70
6.3. Keräiltävät artefaktit.....	75
7. POHDINTA	80
PÄÄTÄNTÖ	86
BIBLIOGRAFIA.....	88
LIITE 1. Örkkien tiedot	

JOHDANTO

Videopelit ovat tärkeä osa useiden ihmisten elämää ja elinympäristöä.¹ Pelit tarjoavat viihdettä ja toimivat yhtenä suosituista ajanvietteen muodoista², peliteollisuus työllistää ihmisiä ja niitä voidaan käyttää esimerkiksi oppimisen apuvälineenä.³ Yhteiskunnan digitalisoituessa yhä enemmän ja digitaalisuuden ollessa kasvavassa määrin osa ihmisten jokapäiväistä elämää videopelien⁴, mutta myös yleisemmin populaarikulttuurin tieteellinen tutkimus on yleistynyt⁵. Videopelit ovatkin merkittävä osa nyky- ja populaarikulttuuria⁶, niiden kertoessa niitä luoneista kulttuureista ja yhteiskunnista.⁷ Videopelien tutkimus arkeologisesta näkökulmasta on ollut vielä melko vähäistä. Tutkimus on kuitenkin 2000-luvun alusta alkaen jatkuvasti lisääntynyt, ja siihen käytettäviä metodeja ja käytäntöjä on jatkuvasti kehitetty eteenpäin.

Videopelit ovat ihmisten luomia ympäristöjä ja samalla myös arkeologisia kohteita.⁸ Kaikki videotelit ovat artefakteja, vaikka niistä ei olisikaan olemassa fyysisiä versioita. Koska nykypäivänä videotelit julkaistaan yhä useammin myös ladattavina, digitaalisina versioina, ei fyysisiä kopioita enää tarvita, tai niitä ei valmisteta.⁹ Videopelien voidaankin nähdä olevan materiaallisen kulttuurin lisäksi osa aineetonta kulttuuriperintöä.¹⁰ Kuten muillakin artefakteilla, videopelillä on oma käyttöhistoriansa ja elinkaarensa aina suunnittelusta ja valmistuksesta pelaajien omistukseen ja käyttöön asti.¹¹ Videopelit ovatkin yksi nykyajan merkityksellisimmistä kulttuurisista tuotteista.¹²

Videopelien tieteellinen tutkiminen on kulttuurien tutkimuksen kannalta tärkeää, sillä niiden kautta voidaan tarkastella nykykulttuureja ja yhteiskuntia. Pelien tutkimuksen avulla saadaan tietoa itse pelimaailmoista ja niissä esiintyvistä virtuaalisista kulttuureista, mutta ne kertovat samalla myös oikeista, niitä luoneiden ihmisten kulttuureista. Kulttuurilla onkin merkittävä vaikutus pelien kehittämiseen, mutta vastaavasti myös pelien vaikutus nykykulttuurille on suuri. Koska videopelien sisäiset virtuaaliset kulttuurit ja maailmat ovat

¹ Eskelinen 2005: 3.

² Eskelinen 2005: 3; Vorderer et al. 2006: 1–2.

³ Lee & Peng 2006: 390.

⁴ Reinhard 2018: 193.

⁵ Gregorio-Godeo & Ramón Torrijos 2017: 3.

⁶ Reinhard 2018: 9; Järvinen 2002: 70.

⁷ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 33; Esslin 2017: 5.

⁸ Reinhard 2018: 88.

⁹ Reinhard 2018: 92–93.

¹⁰ Reinhard 2018: 193.

¹¹ Reinhard 2018: 29–30.

¹² Muriel & Craford 2018: 4.

niitä kehittävien ja luovien ihmisten omien kulttuurien tuotetta, fyysisen maailman¹³ (*meatspace*) ja ihmisten omien kulttuurien vaikutus pelien sisältöön¹⁴ on esimerkiksi pelien sisäisen materiaalisen kulttuurin avulla havaittavissa. Fyysiset ja virtuaaliset maailmat ovatkin erottamattomasti yhteydessä toisiinsa¹⁵, eikä niitä voida sen takia tarkastella erillään toisistaan. Näiden kahden maailman välinen suhde tulee ilmi myös tässä tutkielmassa pelimaailman materiaalisen kulttuurin tarkastelun kautta.

Tutkimukseni tarkoituksena on selvittää, miten erilaisia identiteettejä ilmaistaan *Middle-Earth: Shadow of Mordor*¹⁶ -videopelissä materiaalisen kulttuurin avulla, millaista tämä materiaalinen kulttuuri pelissä on, sekä millaisia erilaisia paikkoja pelimaailmassa sijaitsee. Lisäksi tutkielmassa pyritään vastaamaan kysymykseen siitä, millainen on näiden kolmen eri osa-alueen välinen suhde. Jokaista osa-aluetta ja niiden välistä suhdetta tarkastellaan kahdessa eri tasossa. Ensimmäinen taso on identiteettien, materiaalisen kulttuurin sekä paikkojen tarkasteleminen pelin omassa sisäisessä kontekstissa, jolloin pyritään selvittämään, mitä ne kertovat itse pelimaailmasta. Toinen taso keskittyy ihmisen ja virtuaalimaailman väliseen suhteeseen, jolloin pyritään ymmärtämään pelisuunnittelijoiden tekemien päätösten merkitystä pelaajan pelikokemuksen¹⁷ rakentumiselle, johon vaikuttavat esimerkiksi pyrkimys luoda pelimaailmasta elävän tuntuinen ympäristö, sekä tämän virtuaalisen maailman yhteys fyysiseen maailmaan.

Kyseisen pelin valikoituimiseen tutkimukseni kohteeksi vaikutti osaltaan sen fiktiivisyys. Pelin maailma ei siis pohjaudu suoraan fyysisen maailman historiaan, kulttuureihin, historiallisiin henkilöihin, tapahtumiin tai paikkoihin. Useimmat videopelit ovatkin kuvitteellisia paikkoja¹⁸, kuten myös maailma, johon *Middle-Earth: Shadow of Mordor* -videopeli sijoittuu. Täysin fiktiivisten maailmojen ja kulttuurien tarkastelun kautta myös pelisuunnittelijoiden käsitykset erilaisista kulttuureista ja niiden rakentumisen oleellisista osa-alueista ovat selkeämmin havaittavissa, kuin suoraan fyysiseen maailmaan ja kulttuureihin, sekä niiden historiaan pohjautuvissa peleissä. Lisäksi pelimekaniikan pohjautuessa *Nemesis*-

¹³ Fyysisellä maailmalla tarkoitetaan tämän tutkielman yhteydessä ”oikeaa ja todellista” maailmaa. Koska myös virtuaaliset maailmat ovat oikeita ympäristöjä, käytän niiden ulkopuolisesta maailmasta termiä ”fyysinen maailma”.

¹⁴ Reinhard 2018: 9–11.

¹⁵ Reinhard 2018: 9–11.

¹⁶ Monolith Productions 2014: *Middle-Earth: Shadow of Mordor*. Warner Bros. Interactive Entertainment. Peli kuuluu toimintaroolipelien genreen.

¹⁷ Pelikokemukseen liittyvät esimerkiksi pelin pelattavuus sekä peliin uppoutuminen.

¹⁸ Reinhard 2018: 104.

järjestelmään¹⁹, joka ensin vaikuttaa luovan pelihahmoihin kuuluvista örkeistä satunnaisesti rakennettuja kokonaisuuksia, tarjoaa mahdollisuuden löytää tästä järjestelmästä toistuvia kaavoja, jotka ovat pelisuunnittelijoiden ennalta määrittämiä.²⁰

Tutkielmassani käytetty aineisto on kerätty pelaamalla, ja se koostuu pelin aikana otetuista kuvankaappauksista niin pelihahmoista, materiaalisesta kulttuurista kuin paikoistakin. Kuvamateriaalia on ensin analysoitu ja sen jälkeen verrattu tutkimuskirjallisuuteen, tavoitteena havaita fyysisen ja virtuaalisen maailman välillä esiintyviä yhtäläisyyksiä sekä mahdollisia eroja. Videopelien synteettisten tilojen tutkimukseen voidaan käyttää arkeologisia metodeja, jolloin fyysisen maailman kulttuureiden tutkimiseen käytettyjä metodeja voidaan soveltaa myös digitaalisten kulttuurien ja sivilisaatioiden tarkasteluun.²¹ Koska tutkimuksen kohteena on länsimainen peli ja sen maailma edustaa länsimaista fantasiaa, sen tarkastelu ja tulkinta tapahtuu myös pitkälti länsimaisen kulttuurin näkökulmasta.

Pelimaailma sijoittuu kirjailija J. R. R. Tolkienin luomaan Keskimaaan ja siellä sijaitsevaan Mordoriin, sekä sen kolmeen eri pelialueeseen, joita ovat Udûn, Sea of Núrn sekä Ered Glamhoth. Pelissä näitä alueita hallitsevat Sauronin²² joukot, etenkin örkit. Puolestaan pelin sankarihahmojen, joihin kuuluvat ihmiset, kääpiö ja haltia, asema pelimaailmassa on paljon synkempi. Eri pelialueita asuttavat kansat ovat joko orjuutettu örkkien toimesta, tai he ovat joutuneet piiloutumaan ja toimimaan salassa, pyrkimyksenä vastustaa Mordorin vallan nousua. Pelin tapahtumat sijoittuvat ajallisesti Taru sormusten herrasta- ja Hobitti eli sinne ja takaisin -teosten väliseen aikaan.²³ Tutkielmassa on otettu myös huomioon Tolkienin teosten vaikutus pelimaailman ja sen sisällön rakentamiseen.

Aineiston ensimmäisessä käsittelyluvussa keskitytään pelihahmojen erilaisiin identiteetteihin ja kulttuurisiin piirteisiin pukeutumisen avulla. Tässä luvussa käsitellään

¹⁹ Nemesis-järjestelmä tarkoittaa pelissä esiintyvää pelimekaniikkaa, jonka avulla pelihahmoista örkit jatkavat omaa elämäänsä pelaajan läsnäolosta riippumatta. Örkit voivat pyrkiä esimerkiksi kasvattamaan valta-asemaansa murhaamalla toisiaan. Järjestelmän avulla örkit myös muistavat aikaisemmat kohtaamiset pelaajan kanssa, jolloin ne voivat esimerkiksi muistella pelaajan kanssa käytyjä taisteluja. Lisäksi Nemesis-järjestelmä tekee örkeistä erilaisista ääniraidoista, nimistä, varusteista ja ruumiinrekenteistä koostuvia kokonaisuuksia.

²⁰ Usein videopeleissä esimerkiksi vihollishahmot ovat jokaisesta pelikerrasta riippumatta identtisiä toistensa kanssa. Nemesis-järjestelmä kuitenkin mahdollistaa sen, että jokaisella pelikerralla pelaaja kohtaa suurella todennäköisyydellä toisistaan poikkeavia hahmoja.

²¹ Reinhard 2018: 2–3.

²² Sauron on Taru sormusten herrasta -teoksessa esiintyvä pääantagonisti.

²³ Peli alkaa, kun päähahmona toimiva Talion perheineen murhataan Sauronin mustien kapteenien toimesta. Talion kuitenkin herää eräänlaisena henkiolentona esiintyvän haltija Celebrimborin seurasta, jonka kanssa hän lähtee hakemaan kostoa, ensin tieltä on kuitenkin raivattava suuri määrä örkkkejä. Pelin sisältö keskittyykin hyvin pitkälle pelaajan ja örkkien väliseen vuorovaikutukseen.

hahmojen sosiaalisia²⁴ ja persoonallisia identiteettejä²⁵, sekä näiden identiteettien vaikutusta pelikokemuksen rakentumiseen esimerkiksi hahmojen muistamisen ja tunnistamisen kautta. Toisessa aineiston käsittelyluvussa tarkastelun kohteena ovat pelimaailman erilaiset maisemat, sekä niiden merkitykset niin pelihahmoille kuin pelaajallekin.

Rakennuksia ja arkkitehtuuria käsittelevässä luvussa keskitytään pelin rakennettuun kulttuuriin, johon kuuluvat linnoitukset, rauniot, erilaiset muut suuret rakennelmat sekä luolissa sijaitseva arkkitehtuuri. Tämä rakennuskulttuuri kertoo rakennelmien käyttötarkoituksista ja merkityksistä pelihahmojen näkökulmasta, mutta myös merkityksistä pelaajalle, niiden toimiessa esimerkiksi liikkumisen alustana, sekä pelimaailman historiallisen kontekstin ilmaisijoina.

Neljäntenä tarkastellaan pelimaailmasta löytyviä esineitä, joihin lukeutuvat hahmojen aseet, paikoista löytyvät esineet sekä keräiltävät artefaktit. Nämä esineet kertovat pukeutumisen ohella hahmojen identiteeteistä ja kulttuureista, mutta ilmaisevat myös pelimaailman historiallista kontekstia sekä eri paikkojen käyttötarkoituksia. Lopuksi pohdinnassa kasataan yhteen käsittelyluvuissa esiin nousseita toistuvia piirteitä koskien elävän pelimaailman rakentamista kompleksisten identiteettien, kulttuurien sekä pelimaailman pitkän historian avulla, sekä pohditaan fyysisen ja virtuaalisten maailmojen sekä ihmisten omien kulttuurien välistä suhdetta.

1. TUTKIMUKSEN TAUSTOITUS

1.1. Videopelien historiasta

Videopelit koostuvat tiedostoista ja muista digitaalisista osista, jotka yhdessä kokonaisuutena luovat pelin.²⁶ Pelillä tarkoitetaan kahden tai useamman osapuolen, kuten pelaajan ja tietokoneen tai eri pelaajien välistä vuorovaikutusta, johon tyypillisesti liittyy tietty tavoite ja jota ohjaavat erilaiset säännöt.²⁷ Säännöt ovat pelin määrittelevin piirre, sillä ne muokkaavat ja ohjaavat pelin pelaamista.²⁸ Sääntöihin lukeutuvat pelin fyysisiä lakeja vastaavat säännöt, kuten pelialueiden seinien avulla pelaajan etenemisen estäminen²⁹, sekä säännöt, jotka

²⁴ Sosiaalinen identiteetti tarkoittaa yksilön käsitystä ja määrittystä itsestään suhteessa ryhmään.

²⁵ Persoonallinen identiteetti tarkoittaa henkilön omaa yksilöllistä käsitystä itsestään.

²⁶ Reinhard 2018: 91.

²⁷ Huhtamo & Kangas 2002: 21.

²⁸ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 119–120.

²⁹ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 117.

määrittävät mistä toiminnasta pelaajaa palkitaan ja mistä rangaistaan.³⁰ Pelin säännöt siis määrittelevät, mitä pelaaja voi ja ei voi tehdä, sekä mitkä teot tai tapahtumat vaikuttavat pelin kulkuun.³¹

Peleille on myös oleellista, miltä pelaaminen tuntuu. Tähän tunteeseen vaikuttavat erityisesti pelin säännöt, mutta myös audiovisuaalisuus, joiden kautta pelaaja pelin kokee.³² Peliestetiikka ja visuaaliset seikat ovatkin tärkeässä osassa pelisuunnittelua.³³ Olemassa on useita audiovisuaalisia tyylejä, joita pelisuunnittelussa voidaan soveltaa.³⁴ Pelit voivat olla esimerkiksi kaksi- tai kolmiulotteisia ja graafiselta päätyyliltään pyrkiä fotorealismiin, karikatyrismiin tai abstraktiin tyyliin.³⁵ Pelien äänet ja musiikki ovat oleellinen osa pelikokemuksen parantamisessa, kuten tunnelman luomisessa.³⁶ Äänet peleissä koostuvat esimerkiksi vokalisaatiosta, kuten hahmojen äänistä, ääniefekteistä, joita objektit tuottavat, tunnelmaa luovista ympäröivistä äänistä sekä musiikista.³⁷ Lisäksi pelin eri näkökulmilla, kuten ensimmäisen, kolmannen, isometrisen tai lintuperspektiivin avulla voidaan säädellä pelaajalle annettua tietoa pelimaailmasta, miten tätä maailmaa havaitaan ja miten lähelle esimerkiksi eri objekteja tai hahmoja pelaaja pääsee.³⁸ Pelit voidaan myös jakaa erilaisiin lajityyppeihin eli genreihin³⁹, jotka ovat yhteydessä pelimekaniikkaan.⁴⁰

Peleillä on pitkä historia. Esimerkiksi jo muinaisessa Egyptissä pelit olivat osa ihmisten elämää.⁴¹ Tässä pitkässä historiassa yksi uusimmista tulokkaista ovat videopelit⁴², jotka ovat pelien eri elementtien jälleenrakentamisen tulos.⁴³ Videopelien historiaa tarkasteltaessa on tärkeää huomioida itse pelien ohella myös niiden pelaamiseen käytetty koneisto, kuten tietokoneet ja konsolit, sillä ne oleellisesti vaikuttavat siihen, millaisia videopelit ovat.

Videopelien historia alkaa 1950-luvulta, kun William Higinbotham kehitti oskilloskoopilla pelattavan tennispelin. Tähän aikaan pelit olivat hyvin yksinkertaisia,

³⁰ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 121.

³¹ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 117.

³² Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 117, 121.

³³ Järvinen 2002: 71.

³⁴ Järvinen 2002: 77.

³⁵ Järvinen 2002: 81. Fotorealismi jäljittelee todellisuutta, karikatyrismi on sarjakuvan tyylinen ja abstrakti tyyli käyttää apunaan geometrisiä muotoja.

³⁶ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 148.

³⁷ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 145–146.

³⁸ Järvinen 2002: 78; Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 127, 131.

³⁹ Järvinen 2002: 70. Erilaisia peligenrejä ovat esimerkiksi toiminta-, seikkailu-, strategia-, ajo-, simulaatio-, urheilu- ja roolipelit. Näitä genrejä voidaan myös yhdistellä.

⁴⁰ Pelin säännöt ja metodit.

⁴¹ Esimerkiksi pelattiin peliä nimeltä Senet, joka oli kahden pelattava lautapeli.

⁴² Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 53.

⁴³ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 57.

esimerkiksi ristinollan tapaisia.⁴⁴ 1960-luvun alkupuolella tietotekniikan tutkimuslaitoksissa⁴⁵ pelejä käytettiin suurtietokoneiden mahdollisuuksien kokeilemiseen. Pelit vakiintuivat osaksi näiden tietokoneiden ominaisuuksia, ja niitä käytettiin esimerkiksi tietokoneiden kunnan tarkistamisessa, mutta myös apuna niiden markkinoinnissa.⁴⁶ Pelejä käytettiin myös osoittamaan laitteiden edistyneisyys, kun tietokoneiden graafisia ominaisuuksia alettiin pitää entistä tärkeämpinä ominaisuuksina. Pelien asema hyväksyttävänä tietokoneohjelmina olikin 1970-luvulle tultaessa vakiintunut.⁴⁷

Varsinainen videopeliteollisuus syntyi 1970-luvulla, jolloin videopelien ilmiö kasvoi räjähdysmäisesti.⁴⁸ Yksi merkittävä etappi pelien historiassa tällä vuosikymmenellä oli niiden siirtyminen pelihalleihin ja esimerkiksi Space Invadersin⁴⁹ tultua markkinoille vuonna 1978, arkadiepelien suosio oli ennätyslukemissaan. Vuoteen 1981 tultaessa pelihalleista ja niiden peleistä olikin syntynyt kansainvälinen ilmiö⁵⁰. Tämän lisäksi pelikulttuurin kannalta tärkeää oli pöytäroolipeli Dungeons & Dragonsin, julkaiseminen vuonna 1973, jonka vaikutus myös myöhempiin peleihin on ollut suuri.⁵¹

1970-luvun alkupuolella amerikkalaisen puolustusalan yrityksen Sanders Electronicsin pyrkimyksenä oli löytää televisiolle uusia käyttötapoja, jonka tuloksena yritys kehitti ensimmäisen koteihin suunnatun pelikonsolin, Magnavox Odysseyn. Laitteella voitiin pelata yksinkertaisia pelejä, kuten tennistä.⁵² Puolestaan vuonna 1975 Atari julkaisi Pongin⁵³ omalle kotikonsolilleen⁵⁴ ja samoihin aikoihin myös useat muut yritykset alkoivat valmistaa kotikäyttöön tarkoitettuja pelilaitteita. Konsolimarkkinoiden kukoistus alkoi 1970-luvun lopulla ja myynti saavutti huippunsa vuonna 1982.⁵⁵

Pelien kehitykselle on ollut tärkeää pelimoduulien⁵⁶ käyttöönotto pelien valmistuksessa, joka mahdollisti pelien myynnin erikseen laitteista, sillä varhaisimmissa konsoleissa pelit olivat

⁴⁴ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 58.

⁴⁵ Haddon 2002: 47.

⁴⁶ Haddon 2002: 51.

⁴⁷ Haddon 2002: 51.

⁴⁸ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 60.

⁴⁹ Ammuntagenreen kuuluva kolikkopeli vuodelta 1978.

⁵⁰ Haddon 2002: 51–52.

⁵¹ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 61.

⁵² Haddon 2002: 53. & Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 59–60.

⁵³ Pöytätenniksen tapainen kahden pelattava kolikkopeli vuodelta 1972.

⁵⁴ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 60.

⁵⁵ Haddon 2002: 53–54.

⁵⁶ Pelimoduulit ovat pelien lataamiseen käytettäviä palikoita, jotka kytetään tietokoneeseen tai pelikonsoliin.

niihin sisäänrakennettuja⁵⁷. Vuonna 1976 julkaistu Atarin Fairchild Channel F oli ensimmäinen konsoli, jolla erillisten pelimoduulien avulla voitiin pelata useita eri pelejä.⁵⁸

Kotitietokoneet nousivat esiin Yhdysvalloissa 1970-luvun puolivälissä harrastajille suunnattuina tuotteina, mutta niiden hintojen laskettua ne alkoivat omia kotikonsoleiden roolia ja samalla sekoittaa videopelimarkkinoita. Kotitietokoneiden yleistyessä näille laitteille pyrittiin löytämään uusia sovellusmahdollisuuksia esimerkiksi markkinajohtaja Sinclairin ja Commodoren toimesta. Vaikka osa alan yrityksistä olivat tietoisia videopelien tarjoamista markkinoista, ei näitä koneita pyritty avoimesti markkinoimaan pelien yhteydessä, pelkona niiden leimautumisesta lasten leluiksi, eikä monikäyttöisiksi yleiskoneiksi. Pelaaminen esitettiinkin vain yhtenä sovelluksena muiden joukossa.⁵⁹

Varhaisissa peleissä kiinnitettiin enemmän huomiota pelattavuuteen kuin grafiikoihin, juonelliseen sisältöön tai tarinankerrontaan.⁶⁰ Näiden pelien aikaan ei ollut juuri muita graafisen tyylin vaihtoehtoja kuin pelkistetty karikatyrismi, sillä laitteiden rajoittuneen kapasiteetin takia ei ollut mahdollisuutta audiovisuaalisesti vakuuttavampiin ratkaisuihin.⁶¹ 1970-luvun lopulla kuitenkin julkaistiin ensimmäinen varsinainen värillinen peli, *Galaxian*.⁶² Varhaisimmissa peleissä ei ollut myöskään lainkaan ääniä, niiden tullessa osaksi pelejä 1970-luvulla. Kuitenkin vielä 1980-luvulla äänet olivat hyvin rajoittuneita⁶³. Ensimmäisiä peligenrejä olivat toiminta-, seikkailu- ja strategiapelit.⁶⁴ Varhaisimpien pelien tilat olivat myös usein yhteen ruutuun rajattuja ja toruksen mallisia, jolloin liikkueessaan tarpeeksi pitkään yhtään suuntaan pelaaja palaa takaisin lähtöpisteeseensä.⁶⁵ Varhaisimmissa peleissä, kuten kolikkopeleissä, on myös passiivisia off-screen tiloja, joissa ei tapahdu mitään ilman pelaajan läsnäoloa.⁶⁶

1980-luvulla teknologia kehittyi nopeasti ja pelien myynti kasvoi.⁶⁷ 1980-luvun alkupuolella uusien yritysten ilmaantuminen mikrotietokonemarkkinoille johti huomattaviin hinnanalennuksiin ja kilpailuun, joka johti useiden yritysten romahtamiseen. Kotitietokoneet olivat kuitenkin ehtineet ottaa paikkansa uutena pelivälineenä jo ennen alan kriisiä, sillä vastoin

⁵⁷ Haddon 2002: 53–54.

⁵⁸ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 60.

⁵⁹ Haddon 2002: 54–55.

⁶⁰ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 63–64.

⁶¹ Järvinen 2002: 83.

⁶² Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 64.

⁶³ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 146–147.

⁶⁴ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 64–66.

⁶⁵ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 134.

⁶⁶ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 137–139.

⁶⁷ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 67.

valmistajien toiveita käyttäjät olivat omaksuneet ne pelikoneiksi.⁶⁸ 1980-luvun lopulla etenkin Japanissa ja Yhdysvalloissa esimerkiksi Nintendon ja Segan pelikonsolit nauttivat suurta suosiota, mutta konsolit eivät kuitenkaan syrjäyttäneet tietokoneita, vaan niiden kysyntä oli vielä 1990-luvulle tultaessa melko vähäistä. Pelikonsolien ja pelien myynti lähti kuitenkin kasvuun ja vuoteen 1991 mennessä ne olivat saavuttaneet lujan aseman markkinoilla.⁶⁹

1980-luvulla pelit olivat edelleen yhdessä ruudussa tapahtuvia ja pelaajan näkökulma peliin oli kaikkitietävä, kuten esimerkiksi Pac-Manissa⁷⁰, mutta pelitiloja oli yhden sijasta useita.⁷¹ Tällä vuosikymmenellä alkoi myös ilmaantua uudenlaisia pelejä, kuten tasohyppelyitä⁷², joiden pelitilat olivat sivulle päin vieriviä, pelaajan paljastaessa lisää tilaa liikkumalla⁷³. Lisäksi peleihin ilmaantui uusia alalajeja, kuten auto- ja urheilupelit⁷⁴, myös tappelupelit olivat suuressa suosiossa.⁷⁵

Videopeleistä tuli 1980-luvulla osa populaarikulttuuria.⁷⁶ Tällä vuosikymmenellä peleissä otettiin käyttöön 2D ja 3D:n sekoitusta.⁷⁷ Esimerkiksi Elite (1983) oli yksi ensimmäisiä polygoni 3D-grafiikalla toimivia ja yksi aikansa vallankumouksellisimmista kotivideopeleistä. 1980-luvulla pelimaailmat alkoivat myös kehittyä dynaamisiksi. Esimerkiksi Sid Meier's Pirates! on peli, jossa pelaaja pystyy seuraamaan useita eri juonikuvioita, pelin antaessa vaikutelman siitä, että pelaaja on vain yksi henkilö muuttuvassa maailmassa.⁷⁸ Vuosikymmenen lopussa pelituotanto oli erilaista kuin ennen, laitteet olivat tehokkaampia ja pelien prosessit entistä kompleksisempia. NES oli hallinnut konsolimarkkinoita 1980-luvun loppuun, mutta Segan julkaistessa oma konsolinsa ja Sonyn esitellessä PlayStation vuosina 1994 ja 1995 markkinoille syntyi kilpailua.⁷⁹

1990-luvulla tietokoneiden kehittyneiden näytönohjainten ja äänipiirien⁸⁰ myötä tietokonepelien äänien ja grafiikoiden laatu parani, ja samalla pystyttiin kilpailemaan muiden paitsi kaikista uusimpien konsolien kanssa. CD-levyjen käyttö levykkeiden sijaan mahdollisti

⁶⁸ Haddon 2002: 55–56.

⁶⁹ Haddon 2002: 57.

⁷⁰ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 70.

⁷¹ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 135. Nämä eri tilat eivät kuitenkaan ole yhteydessä toisiinsa, kuten esimerkiksi Pac-Manin eri tasot.

⁷² Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 70–71.

⁷³ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 135.

⁷⁴ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 72–73.

⁷⁵ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 75.

⁷⁶ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 86.

⁷⁷ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 82.

⁷⁸ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 84–85.

⁷⁹ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 86–87.

⁸⁰ Järvinen 2002: 76.

pelien kokojen suurenemisen ja 3D polygoni-grafiikka syrjäytti 2D:n.⁸¹ Grafiikan muuttuminen mahdollisti kolmiulotteisten maailmojen mallintamisen. Myös äänet kokivat muutoksia, kun tilavaikutelmaa kyettiin luomaan kolmiulotteisilla äänillä.⁸² Lisäksi pelien genreissä tapahtui muutoksia. Seikkailupelit vähenivät, toimintapeleihin ilmestyi ensimmäisen persoonan ammuntapelejä ja erilaisia genrejä yhdisteltiin. Lisäksi paikallisverkot ja internet olivat täydellisiä alustoja moninpelaamiselle.⁸³

2000-luvulle tultaessa peliteollisuuden käytännöt olivat melko vakiintuneita ja pelien tuotantomaksut kasvoivat huomattavasti. Konsoleista PlayStation 2, Microsoftin Xbox ja Nintendon GameCube julkaistiin vuosituhannen alussa ja laitteiston tehot mahdollistivat entistä teknisesti kunnianhimoisempien pelien kehittämisen. Puolestaan PS3, Xbox 360 ja Nintendo Wii julkaistiin jo vuosikymmenen keskivaiheilla. Tällä vuosikymmenellä ilmaantuivat myös ladattavat pelit, selainpelit sekä mobiilipelit.⁸⁴ Videopeliteollisuus kukoisti 2000-luvulla ja pelien myynti kolminkertaistui vuodesta 2000 vuoteen 2009 tultaessa.⁸⁵

Kun pelien virtuaalisista ympäristöistä kehitettiin entistä interaktiivisempia, niiden maailmat alkoivat tuntua eläviltä, kuten vuonna 2003 julkaistussa Max Payne II:ssa. Esimerkiksi pelihahmojen ja erilaisten objektien vuorovaikutus toistensa kanssa oli realistisempaa ja joskus jopa arvaamatonta.⁸⁶ Uusin laitteisto mahdollisti pelit, joissa pelaaja voi vapaasti tutkia avointa maailmaa, kuten The Elder Scrolls IV: Oblivionissa.⁸⁷ Kuitenkin esimerkiksi myös kontrolloidummat ja juonivetoiset pelit yleistyivät.⁸⁸

2010-luvulle tultaessa kolme erilaista trendiä oli noussut esiin pelinkehittäjien keskuudessa. Pelien jakelulle ei enää tarvittu fyysisiä kopioita, vaan pelit voitiin ladata digitaalisina versioina. Lisäksi sosiaaliset pelit⁸⁹ yleistyivät. Myös käyttöliittymät ovat kokeneet uudistuksia, esimerkiksi ohjainten ja ohjaamisen uudistuksina, kuten kameran käyttämisessä pelaajan liikkeen tunnistamiseen.⁹⁰ Tällä vuosikymmenellä julkaistuja konsoleita olivat esimerkiksi PlayStation 4, Xbox One ja Nintendo Switch.

⁸¹ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 87.

⁸² Järvinen 2002: 76.

⁸³ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 87.

⁸⁴ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 96–97.

⁸⁵ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 98.

⁸⁶ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 98–99.

⁸⁷ Vuonna 2006 julkaistu roolipeli.

⁸⁸ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 99. Esimerkiksi Uncharted-pelisarjaan kuuluvat pelit.

⁸⁹ Internetissä pelattavat moninpelit.

⁹⁰ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 110–111.

Koneiden tehojen lisääntymisen myötä moderneista peleistä voidaan tehdä graafisesti yhä yksityiskohtaisempia, ja fiktiivisiä asioita esittää entistä realistisemmin.⁹¹ Lisäksi pelien animaatiot ja maailmojen mallinnus ovat muuttuneet yhä yksityiskohtaisemmiksi⁹² ja audiovisuaalisesti pelit pystyvät muistuttamaan realistista todellisuutta.⁹³ Moderneissa peleissä, joissa pelaajan kulkeminen on usein vapaata, välitön pääsy koko pelitilaan on usein kuitenkin rajattu.⁹⁴ Näissä peleissä on myös usein aktiivisia off-screen tiloja, joissa tapahtuu peliin vaikuttavia asioita ilman pelaajan paikalla olemista, tehden näistä tiloista dynaamisia ja eläviä.⁹⁵

1.2. Videopelien arkeologinen tutkimus

Konsoli- ja tietokonepelejä on tutkittu viimeistään 1980-luvun alkupuolelta lähtien, mutta näitä tutkimuksia tehtiin lähinnä vain markkinatutkimuksen ja pelien enimmäkseen negatiivisiksi oletettujen psykologisten vaikutusten kannalta. Vielä 2000-luvun alkuun mennessä videopeleihin ei ollut kohdistunut vakavaa tutkimuksellista mielenkiintoa, jossa ne olisi ymmärretty artefakteiksi ja itsenäiseksi kulttuurisen ilmaisun muodoksi.⁹⁶ Peliteollisuus olikin vielä vuosituhaten vaihtuessa lähes täysin vailla akateemista perustutkimusta, mutta pelitutkimus alkoi kuitenkin vähitellen nostaa päätään.⁹⁷

Pelitutkimus on monitieteellinen ala, jossa tutkijat käyttävät hyväkseen omilta aloiltaan tuttuja metodeja ja lähestymistapoja. Pelejä voidaankin lähestyä useista eri näkökulmista.⁹⁸ Pelitutkimus tarkastelee pelejä, kuka niitä pelaa, miten niitä pelataan, kuinka ne on tehty ja kulttuuria, jonka yhtenä osana pelit nähdään.⁹⁹ Myös videopelien arkeologinen tutkimus (*archaeogaming*¹⁰⁰) voidaan nähdä osana laajempaa pelitutkimusta. Videopelien arkeologisella tutkimuksella tarkoitetaan videopeleistä tehtävää tutkimusta arkeologisin metodein samalla tavalla, kuin ihmisten ja materiaallisen kulttuurin välistä suhdetta arkeologiassa tutkitaan. Videopelien yhteydessä tätä suhdetta puolestaan tarkastellaan virtuaalisten kulttuurien ja

⁹¹ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 142–143.

⁹² Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 104.

⁹³ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 109.

⁹⁴ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 134.

⁹⁵ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 137–138.

⁹⁶ Eskelinen 2005: 55.

⁹⁷ Eskelinen 2005: 56–57.

⁹⁸ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 8–9.

⁹⁹ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 10; Reinhard 2018: 13.

¹⁰⁰ Koska tällä termillä ei ole vielä olemassa suomenkielistä termiä, käytän siitä pelien arkeologinen tutkimus - ilmaisua.

maailmojen kautta. Perinteisemmän pelitutkimukselle ja pelien arkeologiselle tutkimukselle on yhteistä se, että molemmat voivat tutkia ihmisten ja tietokoneen välistä kanssakäymistä.¹⁰¹

Digitaalinen materiaallinen kulttuuri myös luo uudenlaista arkeologiaa, joka pyrkii ymmärtämään ihmisten ja tietokoneiden välistä vuorovaikutusta aineettomissa tiloissa.¹⁰² Pelien arkeologinen tutkimus eroaa kuitenkin esimerkiksi media-arkeologiasta ja yleisemmin pelitutkimuksesta siinä, että painopisteenä ovat nimenomaan pelien materiaallinen kulttuuri ja rakennettu virtuaalinen ympäristö, jolloin voidaan esimerkiksi keskittyä yksittäisiin artefakteihin ja videopelien sisältöön, niiden luomiseen ja käyttöön.¹⁰³

Pelien arkeologisessa tutkimuksessa arkeologisia metodeja käytetään synteettisissä tiloissa. Sen sijaan, että materiaalista kulttuuria tutkittaisiin fyysisessä maailmassa, sitä tehdään perinteisemmän arkeologisen tutkimuksen tapaan aineettomassa, virtuaalisessa ympäristössä.¹⁰⁴ Virtuaalisissa maailmoissa voidaan suorittaa esimerkiksi kenttätyötä dokumentoimalla peliä kuvien ja karttojen avulla. Peleissä voidaan usein myös kerätä artefakteja, joita voidaan puolestaan pyrkiä ajoittamaan suhteellisesti ja luomaan niille typologioita.¹⁰⁵ Digitaalisen ja ei-digitaalisen tutkiminen ei siis juurikaan eroa toisistaan.¹⁰⁶ Pelejä tarkasteltaessa arkeologisesti on kuitenkin huomioitava, että fyysinen ja virtuaalinen maailma eivät toimi samoilla lainalaisuuksilla, normaalit säännöt eivät siis aina päde synteettisissä tiloissa. Tämän tiedostaessa peleistä nousee esiin kaavoja pelin rakenteesta.¹⁰⁷

Pelien arkeologinen tutkimus käsittelee ja tulkitsee pelejä paikkoina, rakennettuina ympäristöinä, maisemina ja artefakteina, samalla tavalla kuin muitakin paikkoja, joita ihmiset ovat manipuloineet ja muokanneet historian aikana.¹⁰⁸ Digitaaliset pelit ovat arkeologisia kohteita, mutta myös itsessään artefakteja. Peli on siis paikka, mutta samalla myös objekti.¹⁰⁹

Videopelien arkeologinen tutkimus voi lähestyä aihetta useista eri näkökulmista.¹¹⁰ Videopelejä voidaan tutkia esimerkiksi itsessään fyysisinä esineinä ja tarkastella niihin liittyvää metatietoa.¹¹¹ Tässä lähestymistavassa peliä käsitellään fyysisenä artefaktina, ja tutkimuksen kohteena ovat esimerkiksi pelikotelot, levyt tai ohjekirjat. Näiden fyysisten ominaisuuksien

¹⁰¹ Reinhard 2018: 13–14.

¹⁰² Reinhard 2018: 5.

¹⁰³ Reinhard 2018: 12.

¹⁰⁴ Reinhard 2018: 90.

¹⁰⁵ Reinhard 2018: 118–120.

¹⁰⁶ Reinhard 2018: 90.

¹⁰⁷ Reinhard 2018: 6–7.

¹⁰⁸ Reinhard 2018: 2.

¹⁰⁹ Reinhard 2018: 92. Suoraan digitaalisesti ladattavilla peleillä ei ole ominaisuutta fyysisenä objektina.

¹¹⁰ Reinhard 2018: 3.

¹¹¹ Määrittelevää ja kuvailevaa tietoa.

perusteella pelistä voidaan tutkia esimerkiksi niiden merkityksiä niin kaupallisella kuin henkilökohtaisellakin tasolla.¹¹² Tällaista tutkimusta on tehty esimerkiksi New Mexicoon haudatuista Atarin peleistä.¹¹³

Videopelit sisältävät ihmisten toimesta luotuja kulttuureja, jotka ovat olemassa pelitilassa. Pelimaailman sisäisten kulttuurien ja sivilisaatioiden materiaallinen kulttuuri on myös arkeologisen tutkimuksen kohde¹¹⁴, johon myös tämä tutkielma keskittyy. Videopeleissä esiintyvää materiaalista kulttuuria on tarkasteltu esimerkiksi Assassin's Creed -videopelistä. Tästä pelistä on tutkittu esimerkiksi esineiden, pelihahmojen vaatetuksen sekä arkkitehtuurin kautta sen virtuaalisen kulttuurin sekä sen kulttuurin välistä suhdetta, johon peli pohjautuu.¹¹⁵ Peleistä voidaan myös tutkia sitä, millä tavoin arkeologia näyttäytyy videopeleissä, tarkastelemalla esimerkiksi miten pelisuunnittelijat ja pelaajat hahmottavat ja kokevat arkeologian ja arkeologit peleissä.¹¹⁶ Esimerkiksi Wonder Boy- ja Broken Sword -videopeleistä on tutkittu niiden antamaa kuvaa esihistoriasta ja arkeologiasta.¹¹⁷

Arkeologinen lähestymistapa pelien tutkimukseen pyrkii lisäksi ymmärtämään sitä, miten pelisuunnittelu ilmenee kaikessa siinä, mitä pelaaja pelissä näkee ja millä tavoin hän on vuorovaikutuksessa pelimaailmaan.¹¹⁸ Pelejä tutkimalla pyritään tulkitsemaan myös sitä, miksi pelisuunnittelijat ovat päätyneet tiettyihin lopputuloksiin ja miksi peleistä on rakennettu sellaisia kuin ne ovat. Videopelien arkeologisessa tutkimuksessa otetaan huomioon niin miksi, kuin koska kysymykset. Miksi kysymyksiä tarkasteltaessa keskitytään selvittämään esimerkiksi pelisuunnitteluun koskevia päätöksiä koskien muun muassa pelin myyntiä, suosiota ja pelattavuutta. Kun puolestaan tarkastellaan aikaan sidonnaisia kysymyksiä, pyritään luomaan kronologia tapahtumista, jotka ovat yhteydessä miksi kysymyksiin.¹¹⁹ Tässä tutkielmassa pääpaino on tutkia pelin sisäisiä kulttuureja ja maailmaa arkeologisesti materiaallisen kulttuurin, paikkojen ja maisemien kautta, mutta ottaa huomioon myös yleisemmin ihmisen ja virtuaalimaailman välinen suhde pelaajien ja pelisuunnittelijoiden näkökulmasta.

¹¹² Reinhard 2018: 3.

¹¹³ Reinhard 2018: 23–29.

¹¹⁴ Reinhard 2018: 2–3.

¹¹⁵ Balela & Mundy 2015: 7–10.

¹¹⁶ Reinhard 2018: 3.

¹¹⁷ García-Raso 2011: 81–86.

¹¹⁸ Reinhard 2018: 3.

¹¹⁹ Reinhard 2018: 8.

2. AINEISTO JA METODIT

Tutkielman aineistona toimii Middle-Earth: Shadow of Mordor -videopeli ja siitä kerätty kuvamateriaali. Peli on dokumentoitu kuvaamalla sen sisältöä pelin sisäisen kuvamoodin avulla järjestelmällisesti eri pelialueiden mukaan, jonka jälkeen kuvamateriaali on siirretty tietokoneelle tarkempaa analyysia varten. Jokaisesta pelialueesta otetut kuvat on aineiston analyysin helpottamiseksi ryhmitelty omiin kokonaisuuksiinsa, estäen eri alueilta otettujen kuvien sekoittumisen toistensa kanssa. Systemaattisen kuvaamisen ja kuvien järjestämisen avulla aineistossa esiintyvät piirteet ja paikat voidaan sijoittaa analyysiä ja tulkintaa tehtäessä oikeaan sijaintiinsa pelimaailmassa ja suhteessa toisiinsa nähden. Pelimaailman analysointi ei kuitenkaan pohjautu vain kuvamateriaalin varaan, vaan sitä on tehty myös samanaikaisesti pelimaailmassa oltaessa, sillä esimerkiksi arkkitehtuurin ja maisemien tarkastelussa kuvat voivat antaa niistä hyvin rajallisen kuvan.

Kuvamateriaali kattaa pelissä esiintyvät hahmot, niiden yhteydessä esiintyvän materiaalsen kulttuurin, kuten vaatetuksen, aseet, lävistyksiset ja korut, jotka ovat tutkielmassani keskeisessä asemassa erilaisten identiteettien määrittämisessä. Suurin osa hahmoihin liittyvästä aineistosta koostuu örkeistä, joita aineistossani on yhteensä 250 yksilöä.¹²⁰ Puolestaan muita hahmoja aineistossani esiintyy huomattavasti vähemmän (Taulukko 1).¹²¹ Pelihahmot on kuvattu mahdollisuuden mukaan jokaisesta suunnasta, jolloin niiden ominaispiirteitä voidaan tarkastella kokonaisvaltaisesti. Lisäksi osa örkkeihin kuuluvista hahmoista on kuvattu eri hierarkian tasoissa, jolloin materiaalsen kulttuurin muutos on näiden tasojen välillä selkeästi nähtävissä.

Taulukko 1. Pelissä esiintyvät hahmot ja niiden lukumäärät aineistossa ryhmittäin.

Pelihahmo	N
Örkit	250
Mustat Kapteenit	3
Ihmiset	20
Haltiat	1
Kääpiöt	1

¹²⁰ 250 örkkiä on otos kaikista pelissä esiintyvistä örkeistä. Koska näitä hahmoja syntyy pelin edetessä jatkuvasti lisää kuolleiden örkkien tilalle, ei niiden lopullista kokonaismäärää ole mahdollista arvioida.

¹²¹ Samalla tavalla kuin örkeillä, myös ihmisten ryhmään kuuluvien orjien kokonaismäärää ei voida arvioida, koska myös näitä hahmoja ilmestyy lisää kuolleiden tilalle. Aineistossani on mukana vain pieni määrä orjia, koska näiden hahmojen välillä ei esiinny materiaalisessa kulttuurissa eroja. Hahmoryhmän suuremmalla lukumäärällä ei täten olisi vaikutusta niistä tehtävään tulkintaan.

Pelihahmojen kiinteästi mukanaan kantaman materiaalisen kulttuurin lisäksi aineistooni kuuluu myös muu materiaallinen kulttuuri, johon kuuluvat esimerkiksi eri paikoista löytyvät esineet, kuten aseet, työkalut, tavarain säilytykseen ja kuljettamiseen sekä ruoan valmistukseen käytettävä esineistö. Lisäksi aineistoni esineisiin kuuluvat pelimaailmasta löytyvät keräiltävät artefaktit, joita on yhteensä 42 kappaletta. Erilaisten esineiden sijainnit pelimaailmassa on niiden pelissä löytämisen aikana dokumentoitu, jolloin niiden suhdetta toisiinsa ja löytöpaikkoihinsa nähden voidaan tarkastella.

Aineistoni kattaa myös pelin rakennukset ja arkkitehtuurin. Pelissä esiintyy kolmenlaisia rakennuksia, joita ovat linnoitukset, suuret rakennelmat ja rauniot. Arkkitehtuuria löytyy myös kahdessa pelimaailman luolista. Erilaiset rakennukset on kuvattu useista suunnista, jolloin niiden kolmiulotteisia malleja voidaan paremmin tarkastella. Aineistooni kuuluu myös laajemmin pelin maailma, sen kartat, paikat, ympäristö ja maisemat. Pelin visuaalisten piirteiden lisäksi tutkielmassa on otettu huomioon hahmojen sekä paikkojen nimet, sillä ne ovat tiiviisti yhteydessä identiteetteihin, paikkoihin ja materiaaliseen kulttuuriin. Aineiston laajuuden vuoksi sen ulkopuolelle on rajattu ne hahmot ja paikat, jotka esiintyvät vain hetkellisesti pelin välivideoissa esimerkiksi takaumien aikana, eivätkä siten ole suoraan läsnä itse pelin aikaisissa tapahtumissa.

Tutkielman aineistoa on analysoitu ja tulkittu neljän eri teeman kautta, joita ovat pukeutuminen, maisemat, rakennukset ja arkkitehtuuri sekä esineet. Tässä analyysissä ja tulkinnassa oleellisessa osassa on aineiston visuaalinen tarkastelu. Aineistosta esimerkiksi rakennuksia on kategorisoitu ja ryhmitelty visuaalisten piirteiden perusteella. Myös erilaisten materiaalien tunnistaminen sekä esineiden ja rakennusten ajoittaminen pohjautuu niiden ulkonäöllisiin piirteisiin, sillä usein niistä ei ole saatavilla pelin kontekstissa muuta tietoa. Aineiston analyysissä ja tulkinnassa on keskitytty löytämään käsiteltävistä teemoista toistuvia piirteitä, jotka kertovat suuremmista kokonaisuuksista, mutta myös poikkeavuuksia ja yksittäisiä piirteitä. Esimerkiksi örkkien pukeutumisen käytänteitä tarkasteltaessa on keskitytty tätä koko joukkoa laajemmin määrittäviin ominaisuuksiin, mutta myös hahmokohtaisiin ja yksilöllisiin piirteisiin.

Jokaisen eri teeman analysoinnissa ja tulkinnassa on käytetty apuna niihin liittyvää tutkimuskirjallisuutta, pyrkimyksenä havaita virtuaalisessa ja fyysisessä maailmassa sekä kulttuureissa keskenään toistuvia, mutta myös toisistaan eroavia näkemyksiä. Tutkimuskirjallisuuden kautta on myös tutustuttu aineiston neljään eri teemaa käsitteleviin aihealueisiin ja tutkimustapoihin, jotka ovat toimineet apuna aineiston analyysissä ja siitä tehtävässä

tulkinnassa. Esimerkiksi pelimaailman maisemia ja niiden erilaisia merkityksiä tulkittaessa on perehdytty maisema-arkeologian menetelmiin tutkia ja tulkita maisemia, kun puolestaan rakennuksia ja arkkitehtuuria tarkasteltaessa on perehdytty tutkimuskirjallisuuteen koskien esimerkiksi raunioita ja keskiajan linnoituksia.

Tutkielmassa on otettu myös huomioon peliin yleisemmin liittyvä J.R.R. Tolkienin luoman fantasiamaailman taustatarina¹²² (*lore*) hänen teostensa avulla niissä yhteyksissä, kun se on pelin kontekstille ja pelimaailman ymmärtämiselle oleellista. Aineistoa on tulkittu pelin omassa sisäisessä kontekstissa, eli mitä se kertoo itse pelimaailmasta, sen historiasta ja siellä esiintyvistä hahmoista. Lisäksi tulkintaa on tehty siitä, mitä aineisto ilmaisee ihmisen ja virtuaalimaailman välisestä suhteesta. Pelialustana tutkielmassa toimii PlayStation 4, koska tämä konsoli on mahdollistanut örkkien tutkimisen laajimmalla mahdollisella tavalla, sillä esimerkiksi pelin PlayStation 3 versiossa ei ole käytössä Nemesis-järjestelmää, joka on yksi oleellinen tekijä elävän tuntuisen maailman luomiseen ja pelaajan pelikokemuksen rakentumiseen tässä teoksessa.

3. PUKEUTUMINEN

Pukeutuminen on tiiviisti yhteydessä identiteettiin, vaatteiden toimiessa pukijan itsensä ilmaisun välineenä ja määrittäessä niin henkilön sosiaalista kuin yksilöllistäkin identiteettiä.¹²⁴ Samalla tavoin myös pelihahmoilla pukeutumisen ja eri identiteettien välillä on selkeä yhteys. Tarkastelun kohteena tässä luvussa ovat hahmojen vaatetus, kuten haarniskan osat ja muut vaatekappaleet, korut sekä lävistyksset. Tämän materiaalisien kulttuurin lisäksi kiinnitetään huomiota hahmojen nimiin, sillä ne ovat usein yhteydessä suoraan hahmojen yllään kantamaan vaatetukseen. Nimillä on myös yleisemmin tärkeä merkitys identiteettien rakentumiselle. Pelissä esiintyviä hahmoja, joiden pukeutumista tarkastellaan, ovat vihollisiin kuuluvat örkit ja mustat kapteenit¹²⁵, sekä sankarihahmoihin lukeutuvat ihmiset, haltia ja kääpiö. Näiden pelihahmojen vaatetukset eroavat toisistaan, määrittäen hahmojen kuulumista eri ryhmiin, kulttuureihin ja rotuihin, mutta eroja on huomattavissa myös ryhmien jäsenten välillä, ilmaisten hahmojen yksilöllisiä identiteettejä.

¹²² Taustatarinaan lukeutuu kaikki aikaisempi tieto esimerkiksi hahmoista, maailmasta, mytologioista, historiasta ja tapahtumista.

¹²⁴ Gleba 2008: 13.

¹²⁵ Mustat kapteenit ovat Sauronin joukkoihin kuuluvia ihmisiä ja myös ulkomuodoltaan ihmismäisiä, verrattuna esimerkiksi örkkeihin.

Pukeutumisen tarkastelu keskittyy suurimmaksi osaksi örkkeihin, joilla on hahmoista suurin merkitys pelaajalle, ryhmän ollessa myös lukumäärältään selkeästi suurin. Videopeli rakentuu vahvasti siinä esiintyvän Nemesis-järjestelmän pohjalle, jonka avulla on mahdollistettu yksittäisten örkkien välisen suuren variaation luominen. Muita hahmoja lähinnä verrataan tähän ryhmään, jolloin esiin nousee yhtäläisyyksiä ja eroja eri hahmojen ja kulttuurien välillä.

Pelisuunnittelijoiden päätökset hahmojen pukutumisesta ovat merkityksellisiä myös pelaajan pelikokemuksen rakentumisen kannalta. Vaatetuksella on oleellinen osa pelimaailman rakentamisesta, niiden antaessa pelaajalle viestejä hahmojen identiteettien lisäksi pelimaailman historiallisesta kontekstista. Kun virtuaalisen ja fyysisen maailman välillä on samankaltaisuuksia koskien pukeutumisen käytäntöjä ja identiteettien rakentumista, pelaaja voi pelin visuaalisten piirteiden avulla tulkita ja ymmärtää pelimaailmaa ja sen lainalaisuuksia.

Luvussa keskitytään ensin hahmojen sosiaalisiin identiteetteihin, jonka jälkeen siirrytään pukeutumisen yksilöllisiin piirteisiin ja persoonallisiin identiteetteihin. Kolmanneksi tarkastellaan sitä, millä tavoin hahmojen eri kulttuurit nousevat pukeutumisen välityksellä esiin. Lopuksi siirrytään siihen, millä tavoin hahmojen identiteetin ilmaiseminen pyritään materiaalisen kulttuurin avulla tukahduttamaan.

3.1. Sosiaalinen identiteetti

Pelihahmoista etenkin örkkit kuuluvat osaksi eri ryhmiä, jotka määrittävät sosiaalista identiteettiä. Erilaiset ryhmät voidaan määrittää ja erottaa toisistaan pukeutumisen avulla¹²⁶, kun niiden jäsenet pukeutuvat toistensa kanssa samalla tavalla¹²⁷, asun ilmaistessa samalla niin ryhmän kuin yksilönkin identiteettiä¹²⁸. Ilman pukeutumisen luomia visuaalisia eroja, eivät eri ryhmien erot toisiinsa nähden ole usein suoraan havaittavissa.¹²⁹ Pukeutuminen ilmaisee yhteisöissä esimerkiksi eroja ammattiryhmien välillä.¹³⁰

Myös örkkien vaatetus ilmaisee hahmojen kuulumista osaksi erilaisia ammattiryhmiä, jolloin näihin ryhmiiin kuuluvat yksilöt ovat erikoistuneet suorittamaan myös muita tehtäviä sotilaina toimimisen ohella. Pukeutumisen ja lisänimien perusteella voidaan aineistosta erottaa omaksi ryhmäkseen esimerkiksi örkkit, jotka työskentelevät ihmisorjien yhteydessä (Kuva 1).

¹²⁶ Entwistle & Wilson 2001: 4.

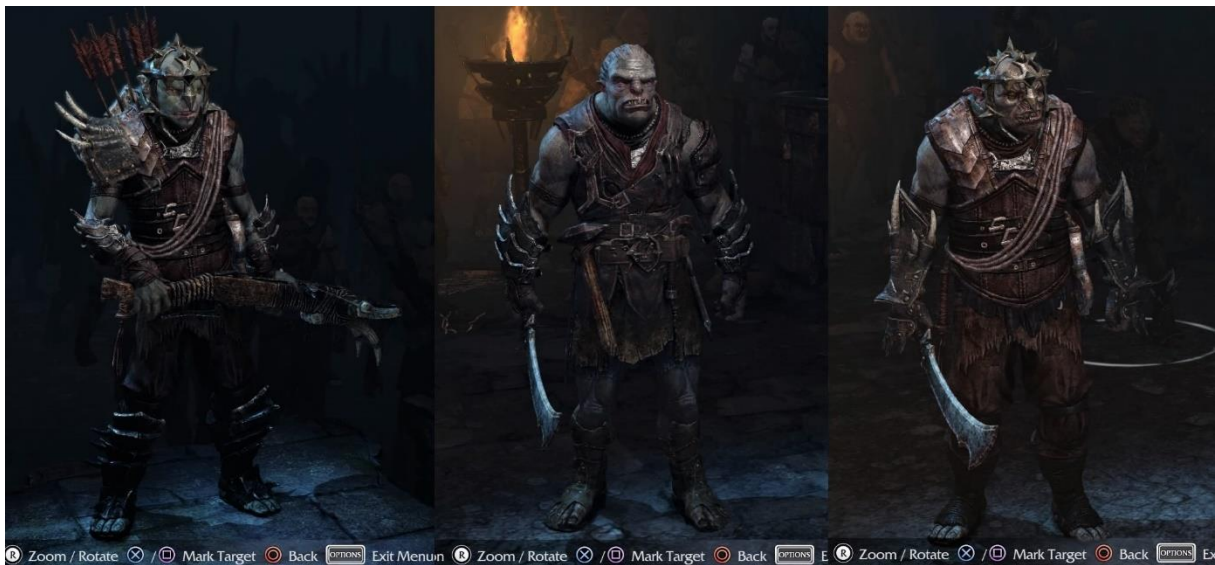
¹²⁷ Tijana et al. 2014: 324–326.

¹²⁸ Gleba 2008: 13.

¹²⁹ Entwistle & Wilson 2001: 4.

¹³⁰ Vandkilde 2012: 42.

Tähän ryhmään kuuluvien örkkien haarniskat ovat osittain samanlaisia, kuten tietyt rintapanssarit ja päähineet, joita ei esiinny muilla aineistoni örkeistä. Lisäksi tähän ryhmään kuuluvien yksilöiden lisänimet viittaavat usein suoraan orjiin (Slave-Maker) ja vankeuteen (Prison Master) (Liite 1). Vaatetuksen tapaan näitä lisänimiä ei esiinny ryhmän ulkopuolisilla örkeillä. Lisäksi esimerkiksi eräänlaista salamurhaajien (*assassins*) ryhmää määrittää siihen kuuluvien örkkien yhteinen päähine, joka koostuu suurta osaa kasvoista peittävästä hupusta, sekä tämän päähineen yhteydessä esiintyvät ja ryhmän toimintaan viittaavat lisänimet, kuten the Assassin, Manhunter ja the Tracker (Liite 1).



Kuva 1. Orjiin liittyvät örkkit. Vasemmalta lähtien: Pigug Slave-Maker, Maku Prison Master ja Pash Chain Driver. Kuvankaappaus.

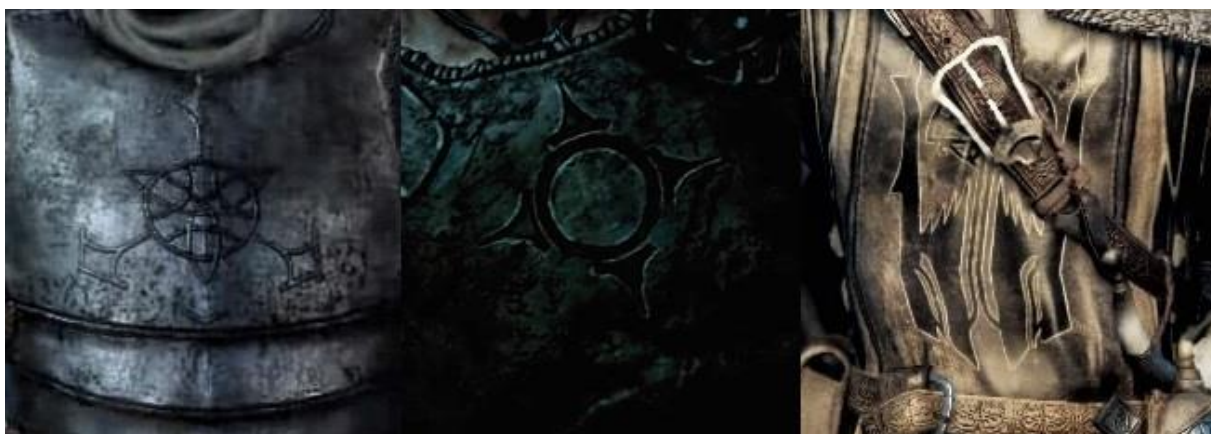
Vaatetuksen avulla voidaan myös ilmaista samanaikaisesti useita erilaisia sosiaalisia identiteettejä, kun asuun kuuluu näistä ryhmistä kertovia vaatekappaleita.¹³¹ Örkkien haarniskoilla ilmaistaan toisaalta hahmojen soturi-identiteettejä ja yhteyttä sodankäyntiin niiden kehoa suojelevan funktion välityksellä, mutta samalla myös esimerkiksi ammatti-identiteettejä niistä kertovien vaatekappaleiden avulla. Esimerkiksi teurastajan essu ilmaisee Grisha the Slaughterer -nimisen örkin ammattia teurastajana, muiden sodankäyntiin soveltuvien haarniskan osien puolestaan ilmaistessa hahmon soturi-identiteettiä. Näiden eri identiteettien samanaikainen ilmaiseminen antaa pelaajalle kompleksisen mielikuvan örkkien identiteeteistä, yhteiskunnasta ja kulttuurista, luoden samalla näistä hahmoista eläviä olentoja, jotka tuntuvat

¹³¹ Rothe 2012: 61.

jatkavan elämäänsä erilaisten tehtävien parissa pelaajasta riippumatta ja ilman pelaajan läsnäoloa.

Sankarihahmoilla ei vaatetuksen perusteella ole huomattavissa varsinaisia ammattiryhmiä, mutta pukeutuminen kuitenkin määrittää myös näiden hahmojen sosiaalisia identiteettejä esimerkiksi vaatetuksessa esiintyvien symbolien välityksellä. Erilaisten symboleiden avulla voidaan esimerkiksi kommunikoida yhteiskuntaan kuuluvien jäsenten kesken ja sosiaalisesti yhdistää ryhmän jäsenet toisiinsa. Symbolit voivat myös toimia ylpeyden ja sosiaalisen yhteyden herättäjinä ryhmän sisällä.¹³² Lisäksi symbolit toimivat osana kollektiivista muistia, jonka avulla voidaan luoda side ryhmän jäsenten välille.¹³³

Pelihahmojen vaatetuksessa esiintyvät symbolit liittävät hahmot osaksi toisistaan eroavia ryhmiä ja määrittävät hahmojen tehtäviä ryhmien sisällä. Esimerkiksi päähenkilö Talionilla sekä toisella ihmishahmo Hirgonilla esiintyy keskenään identtisiä haarniskan osia. Näiden hahmojen rintapanssareissa esiintyy Mustan Portin¹³⁴ symboli, joka kuvastaa hahmojen yhteyttä tähän paikkaan ja toimimista siellä samoojina¹³⁵ (*rangers*). Lisäksi pelissä esiintyvillä kahdella heimolla¹³⁶, joista toinen asuttaa Udûnia ja toinen Sea of Nûrnenia, esiintyy rintapanssareissa näille ryhmille ominaisia symboleja, joita muilla pelin hahmoilla ei tavata, niiden ilmaistessa hahmojen kuulumista osaksi toisistaan eroavia joukkoja (Kuva 2).



Kuva 2. Ihmishahmojen vaatetuksessa esiintyvät symbolit. Vasemmalta lähtien: Sea of Nurnin kansan (*The Tribesmen*), Udûnin kansan (*The Outcasts*) symbolit, sekä Talionin vaatetuksessa esiintyvä Mustan Portin symboli. Kuvankaappaus.

¹³² Phillips DeZalia & Moeschberger 2014: 1.

¹³³ Phillips DeZalian & Moeschberger 2014: 3.

¹³⁴ Pelissä esiintyvä suuri rakennelma.

¹³⁵ Samoojat toimivat alueiden suojelijoina, esimerkiksi Mordorin mahtia vastaan.

¹³⁶ Udûnissa olevaa heimoa kutsutaan pelissä nimellä *The Outcasts* ja Sea of Nûrnenin heimoa *The Tribesmen*.

Hahmojen sosiaaliseen identiteettiin liittyy myös hierarkia, joka on muiden voimasuhteiden ohella yksi oleellinen osa yhteiskuntien toimintaa.¹³⁷ Statusta ja korkeaa asemaa yhteisöissä voidaan määrittää pukeutumisen avulla¹³⁸, esimerkiksi vaatekappaleiden lukumäärän toimiessa pitkään pukeutumisen historiassa niiden ilmaisijana. Mitä suurempaan lukumäärään vaatekappaleita yksilö on pukeutunut, sitä korkeampi myös hänen statuksensa on.¹³⁹ Lisäksi sosiaalisten luokkien väliset erot on pyritty säilyttämään erilaisten pukeutumiskieltojen ja sääntöjen avulla.¹⁴⁰

Örkeillä tämä valtasuhteiden materialisoituminen tulee ilmi hahmojen vaatetuksen materiaalisina ja määrällisinä eroina. Örkkien hierarkiassa alimmalle tasolle kuuluvat rivisotilaat, jotka voivat yletä ensin kapteeneiksi ja sen jälkeen sotapäälliköiksi, jotka ovat statukseltaan örkkien hierarkiassa korkea-arvoisimpia hahmoja. Örkkien statusta määrittävät erityisesti haarniskat. Vaikka haarniskojen yksi oleellisimmista funktioista on sen kehoa suojaava merkitys¹⁴¹, ovat ne aina toimineet myös tiettyjen luokkien merkkeinä¹⁴².

Hierarkian ilmaiseminen pukeutumisen avulla on yksi osa-alue, jonka avulla pelihahmojen kulttuureista ja pelimaailmasta tehdään elävän tuntuista, sen samalla vaikuttaessa pelaajan pelikokemuksen muotoutumiseen. Kun hahmojen hierarkian ja statuksen ilmaisemiseen käytetään fyysiselle maailmalle ja ihmisten omille kulttuureille tunnettuja käytäntöjä, pelaaja kykenee tulkitsemaan ja ymmärtämään näitä pukeutumisen visuaalisuuden kautta ilmaistavia merkityksiä.

Pelissä rivisotilaiden käytössä on hyvin rajoittunut lukumäärä erilaisia varusteita, kun puolestaan kapteeneilla ja sotapäälliköillä haarniskaan kuuluvien osien määrä on huomattavasti suurempi (Taulukko 2). Kaikkien näiden kolmen ryhmän sisällä esiintyy eri haarniskan osia ristiin hahmojen välillä, mikä lisää yksittäisten örkkien välistä variaatiota ja korostaa yksilöllisyyttä. Näiden ryhmien välillä esiintyy myös osittain samoja varusteita. Rivisotilaiden varusteisiin kuuluvat haarniskan osat ovat myös osa kapteenien ja sotapäälliköiden pukeutumista, koska näiden hahmojen haarniskat kasaantuvat rivisotilaiden vaatteiden päälle. Rivisotilailla ei puolestaan esiinny lainkaan niitä haarniskan osia, joita örkit yletessään saavat käyttöönsä.

¹³⁷ Magee & Galinsky 2008: 352.

¹³⁸ Tijana et al. 2014: 322.

¹³⁹ Lurie 1983: 120.

¹⁴⁰ Soper 2001: 21.

¹⁴¹ Zygulski 1984: 77.

¹⁴² Zygulski 1984: 90.

Kapteeneilla ja sotapäälliköillä puolestaan esiintyy keskenään samoja varusteita, joten niitä ei ole mahdollista aineiston perusteella erottaa toisistaan. Vaatekappaleiden lukumäärät kuitenkin luovat eroja kapteenien ja sotapäälliköiden välille. Lähes aina örkin yletessä sotapäälliköksi haarniskan osien lukumäärä kasvaa vähintään kahdella uudella vaatekappaleella, luoden samalla visuaalisen eron näiden ryhmien välille. Aineistossani vain kuudella kapteenilla haarniskassa ei tapahtunut lainkaan muutoksia sotapäälliköksi yletessä. Haarniskan osien enimmäismäärä¹⁴³ on puolestaan täytynyt ainoastaan seitsemällä sotapäälliköllä (Liite 1).

Taulukko 2. Örkkien haarniskojen osien lukumäärät eri hierarkian tasojen välillä.

Hierarkian taso	Vähimmäismäärä	Enimmäismäärä	Kokonaismäärä
Sotapäällikkö	9	15	95
Kapteeni	8	14	95
Rivisotilas	6	6	12

Vaatekappaleiden lukumäärän lisäksi hierarkiaa on ilmaistu pukeutumisen historiassa niissä käytettyjen materiaalien välityksellä, rikkaiden materiaalien toimiessa korkean statuksen merkkeinä.¹⁴⁴ Myös pelissä rivisotilaat ovat erotettavissa kapteeneista ja sotapäälliköistä vaatteiden materiaalien erojen avulla. Rivisotilaiden varusteet on valmistettu enimmäkseen kankaasta ja nahasta, vain yhdessä rintapanssarissa esiintyy pieni määrä rautaa. Puolestaan kapteeneilla ja sotapäälliköillä erilaisten materiaalien variaatio on paljon laajempi¹⁴⁵, etenkin raudasta valmistettuja haarniskan osia on useita. Haarniska voi kuitenkin olla valmistettu myös esimerkiksi kokonaan luusta tai useasta eri materiaalista, kuten nahasta ja raudasta.

Myös sankarihahmojen välinen hierarkia tulee esiin vaatetuksessa käytettyjen materiaalien välityksellä. Esimerkiksi ihmishahmoista kuninkaallisilla¹⁴⁶ esiintyy paljon jalometalleista valmistettuja koruja, joita muilla hahmoilla pelissä ei esiinny. Puolestaan vihollishahmoihin lukeutuvien mustien kapteenien korkeampi status suhteessa örkkeihin ei juurikaan eroa etenkään sotapäälliköiden vaatetuksesta. Jokaisella mustalla kapteenilla on

¹⁴³ Örkeillä voi olla yllään samanaikaisesti enintään 15 erilaista haarniskan osaa. Täydellinen haarniska koostuu rivisotilaiden varusteista (rintapanssari, 2 käsivarren suoja, 2 säären suoja ja reiden suoja), sekä niiden päälle kasaantuvista varusteista (päähine, 2 olkapään suoja, rintapanssari 2 käsivarren suoja, reiden suoja sekä 2 säären suoja).

¹⁴⁴ Lurie 1983: 115.

¹⁴⁵ Erilaisia mahdollisia materiaaleja, joista haarniska voi koostua ovat luu, nahka, puu, rauta ja kangas.

¹⁴⁶ Pelissä kuninkaallisia hahmoja ovat Sea of Númenin aluetta asuttavaan heimoon kuuluvat kuningatar Marwen ja hänen tyttärensä Lithariel.

yllään täydellinen haarniska, joita myös osalla örkeistä esiintyy. Myöskään vaatetuksen materiaalit eivät tee selvää eroa mustien kapteenien ja örkkien välillä, sillä örkkien tapaan näiden hahmojen vaatetuksessa on käytetty terästä, kangasta ja nahkaa.

Örkkien yletessä hierarkiassa ja haarniskojen samalla täydentyessä uusilla osilla, myös örkkien ulkonäöt muuttuvat. Varsinkin rivisotilaisiin verrattuna sotapäälliköt näyttävät muita örkkejä merkittävästi uhkaavammilta ja kookkaammilta tämän muutoksen seurauksena (Kuva 3). Vaikka haarniskojen kehoa suojaava funktio onkin tärkeä, eivät haarniskat esimerkiksi rautakaudella aina soveltuneet sotimiseen parhaalla mahdollisella tavalla, niiden merkitysten perustuessa enemmän vastustajan pelotteluun.¹⁴⁷ Myös örkeillä ulkonäössä tapahtuvat muutokset lisäävät niiden uhkaavuutta niin muita hahmoja kuin pelaajaakin kohtaan.



Kuva 3. Varusteissa tapahtuva muutos örkin yletessä kapteenista sotapäälliköksi. Kuvassa Dûsh the Rugged. Kuvankaappaus.

3.2. Yksilöllisyys

Sosiaalisen identiteetin lisäksi pelihahmojen vaatetus ilmaisee yksilöllistä identiteettiä. Yksilöllisyys tuodaan esiin vaatetuksen yksilöllisten piirteiden ja niiden persoonallistamisen avulla. Kehon pukeminen toimii kielen lisäksi henkilökohtaisimpana ja suorimpana itsensä ilmaisun keinona, sillä niiden avulla identiteettejä voidaan ilmaista sellaisilla merkeillä, joita

¹⁴⁷ Vandkilde 2011: 367.

muut pystyvät lukemaan.¹⁴⁸ Hahmojen yksilöllisiä identiteettejä määrittävät oleellisesti myös nimet, jotka ovat yksi persoonallista identiteettiä koostavista piirteistä.¹⁴⁹

Pelisuunnittelijat ovat kokeneet hahmojen, erityisesti örkkien, nimien olevan erilaisten identiteettien rakentamisen ja ilmaisemisen keskeinen osa-alue. Middle-Earth: Shadow of Mordorin suunnittelujohtaja Michael de Platerin mukaan pelin kehityksessä ideana oli, että jokainen örkki kantaisi omaa identiteettiään ja nimeään, joka on erilaisten etu- ja lisänimien suuren määrän avulla mahdollistettu.¹⁵⁰ Usein örkkien identiteettejä ja yksilöllisyyttä ilmaistaan materiaalisien kulttuurien ja nimien yhteisvaikutuksella, kun nimet korreloivat vaatetuksen kanssa. Örkkien yksilölliset piirteet mahdollistavat sen, että pelaaja oppii ja kykenee muistamaan ja tunnistamaan örkit toisistaan pelin edetessä, koska nimet, etenkin etunimet, erottavat ja identifioivat yksilöt toisistaan¹⁵¹, sekä rakentavat yksilön identiteettiä ja määrittävät sitä, kuka yksilö on.¹⁵²

Jokaisella örkillä on pelissä oma henkilökohtainen nimensä, sen koostuessa rivisotilaana ainoastaan etunimestä. Örkin yletessä kapteeniksi nimi muuttuu kaksiosaiseksi, sen muodostuessa etu- ja lisänimestä, joka säilyy samana myös sotapäälliköksi yletessä. Esimerkiksi Zûgor the Corruptor -nimisen örkin nimessä Zûgor on hahmon etunimi ja the Corruptor lisänimi. Aineistossani erilaisia etunimiä esiintyy yhteensä 110 kappaletta ja lisänimiä 190 kappaletta (Liite 1). Ainoastaan kahdella örkillä esiintyy aineistossani keskenään identtinen nimi.¹⁵³ Örkkien lisäksi pelin keskeisimmillä sankarihahmoilla esiintyy omat etunimensä, joiden avulla hahmot voidaan tunnistaa.¹⁵⁴

Hahmojen lisänimet voivat viitata vaatetuksen lisäksi örkkien ulkonäköön tai persoonallisuuteen, kuten nimet the Funny One, the Large tai the Screamer (Liite 1). Nimet ilmaisevat myös hahmojen alkuperää ja henkilökohtaista historiaa, kuten lisänimi of Lithlad.¹⁵⁵ Lithlad on Mordorissa esiintyvä paikka Taru Sormusten Herrasta -teoksessa.¹⁵⁶ Kodin on nähty olevan identiteettiä voimakkaasti rakentava elementti¹⁵⁷, joka tulee myös ilmi tämän lisänimen kautta, sillä kyseisen lisänimen omaavat hahmot ovat todennäköisimmin lähtöisin tältä alueelta.

¹⁴⁸ Rothe 2012: 60.

¹⁴⁹ Watzlawik 2016: 1.

¹⁵⁰ Corriea 2014.

¹⁵¹ Watzlawik et al. 2016: 3.

¹⁵² Tschaepe 2003: 67–68.

¹⁵³ Kahden örkin keskenään identtinen nimi aineistossani on Mozfel Rage-Mind.

¹⁵⁴ Näitä hahmojen nimiä ovat esimerkiksi Talion, Celebrimbor, Hirgon ja Lithariel.

¹⁵⁵ Tämä lisänimi esiintyy Feldûsh of Lithlad ja Zogdûsh of Lithlad -nimisillä örkeillä.

¹⁵⁶ Tolkien 2001: 556.

¹⁵⁷ Laitinen 2002: 195.

Koska Lithlad on paikka, joka esiintyy samassa fantasiamaailmassa, mutta jota ei fyysisesti pelissä ole, tekee tämä nimi myös pelimaailmasta laajemman tuntuisen paikan, jonka olemassaolo ei rajoitu pelkästään pelialueisiin, vaan jatkuu myös niiden ulkopuolelle.

Pukeutuminen voidaan nähdä sanattomana kommunikaation muotona, sen toimiessa kielen tavoin. Jos henkilön vaatetus on rajoittunutta, niin ovat myös sen välityksellä muille lähetettävät viestit.¹⁵⁸ Pelaaja toimii pelihahmojen vaatetuksen kautta saatavien viestien vastaanottajana, pukeutumisen visuaalisuuden toimiessa avainasemassa erilaisten identiteettien ja pelimaailman tulkitsemisen välineenä. Esimerkiksi örkeistä rivisotilaiden identiteettejä ei voida huomattavasti rajoittuneemman pukeutumisen takia ilmaista yhtä selkeästi kuin kapteeneilla ja sotapäälliköillä, joilla se on varusteiden ja lisänimien suuren variaation avulla mahdollistettu. Vaikka rivisotilaat muistuttavatkin visuaalisesti paljon toisiaan, esiintyy yksilöiden välillä vaatetuksen avulla luotua variaatiota. Pelin painopiste keskittyy kuitenkin nimenomaan kapteenien, sotapäälliköiden ja pelaajan väliseen suhteeseen, jolloin rivisotilaisiin kuuluvien örkkien yksilöllisten identiteettien ilmaiseminen ja rakentaminen materiaalsen kulttuurin kautta on selkeästi vähäisempää.

Pelisuunnittelijat ovat aineiston perusteella antaneet örkkien identiteettien ilmaisemisessa huomattavan paljon painoarvoa ylävartalon seudulle, erityisesti kasvojen alueelle. Erilaisten ylävartalon varusteiden, etenkin päähineiden, visuaalinen variaatio ja lukumäärä onkin muita haarniskan osia huomattavasti suurempi. Näihin päähineisiin kuuluvat esimerkiksi kypärät, maskit, huput ja teräslevyt, jotka suojaavat pään alueen vammoja. Myös erilaisten rintapanssareiden määrä aineistossani on suhteellisen suuri (Taulukko 3).

Taulukko 3. Örkkien haarniskojen eri osien lukumäärät.

Haarniskan osa	N
Päähine	28
Käsivarren suoja	7
Olkapään suoja	8
Rintapanssari	20
Säären suoja	7
Reiden suoja	7

¹⁵⁸ Lurie 1983: 4–5.

Yksilöt opitaankin parhaiten tunnistamaan juuri kasvojen perusteella kehon muihin osiin verrattuna¹⁵⁹, esimerkiksi kypärien on tulkittu olevan henkilön koko siluettia dominoiva elementti¹⁶⁰. Myös örkkien yksilöllisten piirteiden esiintyminen ylävartalonseudulla perustuu siihen, että pelaaja kiinnittää eniten huomiota nimenomaan pelihahmojen kasvojen alueelle ja samalla oppii tunnistamaan ja muistamaan ne joko varusteiden perusteella, tai niiden kanssa korreloivien lisänimien avulla. Esimerkiksi niillä örkeillä joilla päähineenä esiintyy caragorin¹⁶¹ pää, myös lisänimet viittaavat tähän eläimeen, kuten Caragor Slayer ja Caragor-Fang. Puolestaan örkeillä, joiden suuta peittää rautainen maski, lisänimissä esiintyy suun alueeseen liittyviä sanoja, kuten the Biter, Jaws ja Lock-Jaw. Vaikka erilaisten päähineiden variaatio onkin suuri, niitä esiintyy aineistossani vain vähän alle puolella örkeistä (Liite 1).¹⁶² Örkkien lisäksi myös jokaisella mustalla kapteenilla esiintyy päähine, mutta vastaavasti keskeisimmillä sankarihahmoilla niitä ei ole.¹⁶³

Myös pukeutumisen persoonallistaminen keskittyy hahmoilla enimmäkseen koskemaan ylävartalon varusteita, kun niihin yhdistetään jokin elementti. Etenkin päähineiden ja olkapään suojusten persoonallistaminen esimerkiksi muiden örkkien, ihmisten tai eläinten ruumiinosilla ja/tai luilla on örkeille yleistä (Kuva 4). Persoonallistettujen esineiden on tulkittu kertovat niiden käyttäjien historiasta ja elämänkerrasta.¹⁶⁴ Samalla tavalla myös pelissä pukeutumisen persoonallistaminen luo yksilöllisille hahmoille oman historiansa, joka myös vaikuttaa elävän tuntuiseen maailman rakentamiseen.

¹⁵⁹ Calefato 2004: 64.

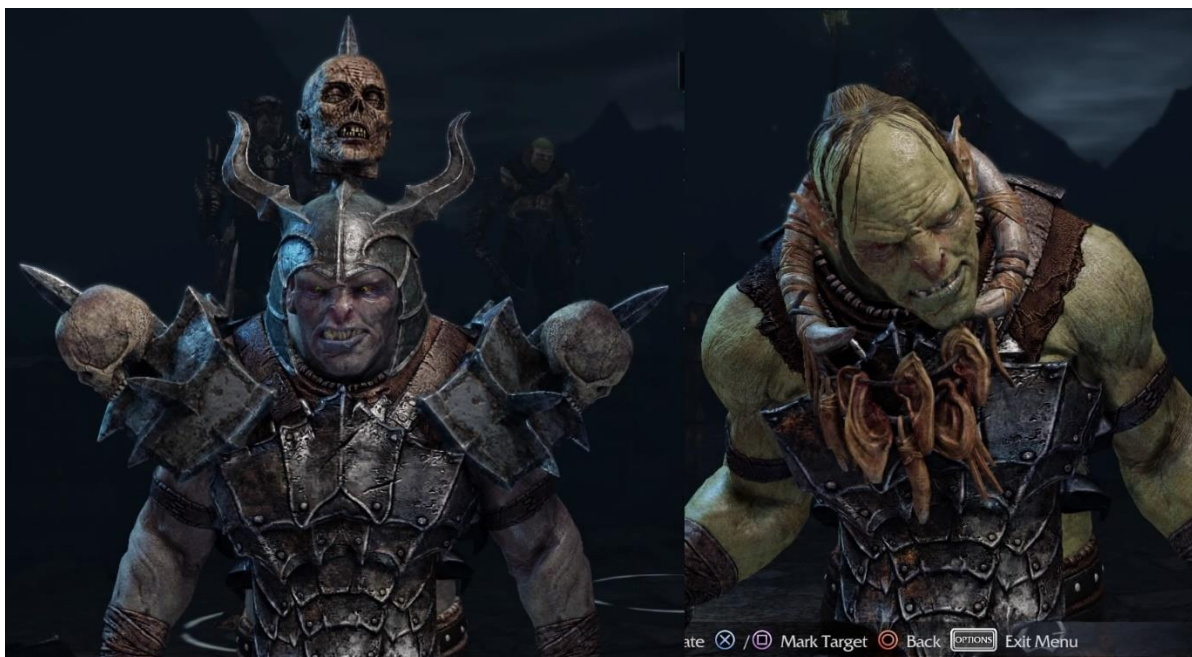
¹⁶⁰ Zygulski 1984: 80.

¹⁶¹ Caragor on pelimaailmassa esiintyvä villieläin.

¹⁶² Päähineitä esiintyy yhteensä 114 örkillä, eli noin 45 %:lla koko aineistosta.

¹⁶³ Päähineitä esiintyy vain osalla Sea of Nûrnenia asuttavaan kansaan kuuluvilla hahmoilla.

¹⁶⁴ Vandkilde 2011: 367.



Kuva 4. Örkkien varusteissa esiintyvää persoonallistamista luiden ja ruumiinosien avulla. Kuvassa vasemmalla Hork Head-Chopper ja oikealla Felgrad Ear-Collector. Kuvankaappaus.

Lisäksi aineistossani esiintyy korvista ja sormista valmistettuja kaulakoruja, sekä useista yhteen ommelluista kasvoista koostettuja viittoja (Kuva 4). Osalla niistä örkeistä, joilla vaatetusta on persoonallistettu ruumiinosilla, esiintyy myös lisänimissä tähän osien keräilyyn viittaavaa sanastoa, kuten Felgrat Ear-Collector, Hork Head-Chopper ja Dûgza Skin-Flayer -nimisillä örkeillä. Ruumiinosien kerääminen onkin lähes universaali ilmiö. Esimerkiksi ihmisten päitä, hampaita, korvia ja sormia on kerätty voitonmerkeiksi.¹⁶⁵ Nämä kerätyt osat ovat kasanneet niiden kerääjille mainetta sekä vahvistaneet yksilön statusta ja voimaa. Ne ovat lisäksi toimineet niin yksilöiden kuin ryhmienkin fyysisinä voitonmerkkeinä ja menestyksen osoittajina.¹⁶⁶ Samalla tavalla myös örkeillä ruumiinosien keräily kertoo statuksen vankistamisesta yhteisössä, niiden samalla toimiessa pelotteena vihollisia vastaan. Lisäksi ruumiinosien keräämisellä on tärkeä symbolinen merkitys, sen toimiessa vallannäytteenä alueiden ja ihmisten dominoimisessa.¹⁶⁷

Kuten örkeilläkin, myös mustien kapteenien vaatetuksessa esiintyy yksilöllistäviä piirteitä, jotka ilmaisevat näiden hahmojen identiteettejä ja historiaa. Esimerkiksi mustiin kapteeneihin kuuluvalla The Hand of Sauron -nimisellä hahmolla esiintyy koru, johon on

¹⁶⁵ Chacon & Dye 2007: 7.

¹⁶⁶ Mensforth 2007: 223–224.

¹⁶⁷ Harrison. 2006: 819.

kuvattu Gondorin¹⁶⁸ valkoisen puun symboli. Tämä symboli on kuitenkin käännetty ylösalaisin ja kuvaa on viilletty. Vaikka symbolit voivat yhdistää ihmisiä toisiinsa, on niillä myös yhteys sortoon ja vihan tunteeseen¹⁶⁹, joka tämän hahmon korussa tulee selkeästi esille. Erilaisten kuvien tuhoaminen yhdistetäänkin usein vihamielisyyteen ja esimerkiksi pyrkimykseen vanhan järjestyksen purkamiseen joko persoonallisten tai esimerkiksi poliittisten syiden takia.¹⁷⁰ Symbolin muuttaminen sen turmelemisella ilmaiseekin hahmon vihamielistä suhtautumista Gondoria ja todennäköistä omaa alkuperäänsä kohtaan. Toisella mustiin kapteeneihin kuuluvalla hahmolla, The Hammer of Sauronilla, puolestaan koko haarniskassa, etenkin sen yläosassa, on kuolemaan liittyvää koristelua luiden ja kallojen muodossa. Pelin sisäisen taustatarinan mukaan hahmo on ennen toiminut parien kantajana, joka yhdistää hahmon tähän kuoleman teemaan.

Koska keho tarjoaa ja mahdollistaa tilan, jossa itseään voidaan ilmaista ja rakentaa identiteettiä, esimerkiksi lävistyksillä, tatuoinneilla, kirurgialla ja implanteilla voidaan ilmaista ja muokata yksilöllisyyttä. Kehon muokkauksella keho muuttuu henkilökohtaisen maun ja ideoiden ilmaisun alustaksi,¹⁷¹ sen toimiessa identiteetin visuaalisena merkinä¹⁷². Hahmoista erityisesti mustiin kapteeneihin lukeutuvalla The Black Tower of Sauronilla identiteettiä ilmaistaan kehonmuokkauksella, jolla haarniska on kiinnitetty suoraan kehoon. Lisäksi hahmolla esiintyy erilaisia teräksisiä implantteja, kuten piikkejä. Aineistossani lisäksi kolmellatoista örkillä esiintyy kasvoissa lävistyksiä, jotka etenkin rivisotilailla vaatetuksen vähäisen variaation takia mahdollistavat pyrkimyksen yksilöllisen identiteetin ilmaisuun.

Vaikka kehon muokkaaminen ilmaiseekin persoonallista identiteettiä, on tapa usein myös yhteydessä laajemmin kulttuuriin ja sen vaikutteisiin.¹⁷³ Vihollishahmojen kehon muokkaaminen ei siis selity mahdollisesti ainoastaan henkilökohtaisten valintojen perusteella, vaan taustalla voi olla näiden hahmojen kulttuuriset ominaisuudet, etenkin kun tätä ryhmää verrataan sankarihahmoihin, joilla ei esiinny lainkaan vastaavanlaista kehon muokkausta.

Vihollishahmojen vaatetuksen yksilöllisyys korostuu etenkin, kun niitä verrataan sankarihahmoihin, joilla persoonallisuus ei ole samalla tavalla korostettua. Ainoastaan keskeisimpien sankarihahmojen vaatetus eroaa huomattavasti toisistaan. Aineiston perusteella

¹⁶⁸ Gondor on yksi J.R.R. Tolkienin teoksissa esiintyvistä ihmisten valtakunnista.

¹⁶⁹ Phillips DeZalia & Moeschberger 2014: 1.

¹⁷⁰ Walden 2013: 1.

¹⁷¹ Cereda 2013: 45–46.

¹⁷² Featherstone 2000: 2.

¹⁷³ Cereda 2013: 52.

hahmojen visuaalisuuden variaatio painottuukin vihollishahmoihin, etenkin örkkeihin. Pelaaja onkin pelissä enemmän kontaktissa örkkien kuin muiden hahmojen kanssa, joka osittain selittää sitä, miksi tämän ryhmän visuaalisuudessa on muita enemmän variaatiota.

Vaikka örkeillä esiintyy toisiinsa nähden osittain yhtäläisiä piirteitä esimerkiksi vaatetuksen väreissä ja materiaaleissa, ei vaatekappaleiden ja nimien suuren variaation takia aineistossani ole yhtäkään keskenään identtistä kapteenia tai sotapäällikköä. Yksilöiden erottaminen visuaalisesti toisistaan pukeutumisen ja nimien avulla toimiikin yhtenä elävän maailman rakentamisen osa-alueena, jolloin jokaisella örkillä on materiaallisen kulttuurin kautta ilmaistava oma persoonallinen identiteettinsä. Tämä örkkien yksilöllisyys myös luo pelaajalle tunnesiteen pelihahmoihin, pelaajan mahdollisesti kohdatessa samoja hahmoja useaan kertaan pelin edetessä. Hahmojen yksilöllisyys on pelaajan pelikokemuksen mielekkyydelle ja rakentumiselle tärkeää, sillä pelaaja oppii vaatetuksen avulla visuaalisesti tunnistamaan ja erottamaan yksilölliset hahmot toisistaan. Tunnetta elävästä maailmasta rakentavat lisäksi pelaajan tekemät päätökset, niiden osaltaan vaikuttaessa örkkien vaatetuksessa tapahtuviin muutoksiin. Esimerkiksi pelaajan taistellessa örkkiä vastaan, voi se haavoittua niin, että seuraavan kerran pelaajan sen kohdatessaan sille on ilmestynyt päähän saatua vammaa suojaava teräslevy. Pelin materiaallinen kulttuuri kuvastaa täten myös pelaajan valintojen syy-seuraussuhdetta ja pelin tapahtumien jatkumoa.

3.3. Kulttuuriset piirteet

Pukeutuminen on historian aikana toiminut etnisten ja alueellisten identiteettien merkkinä.¹⁷⁴ Kuitenkin pukeutumisen eri tyylien ja muodin levitessä ympäri maailmaa esimerkiksi kolonisaation vaikutuksesta, ei vaatetuksen perusteella tehtävä erottelu ole ollut yhtä selkeää¹⁷⁵, etenkin nykypäivään tultaessa¹⁷⁶. Pelihahmojen pukeutuminen on kuitenkin selkeästi erotettavissa toisistaan kulttuuristen ja alueellisten piirteiden perusteella. Materiaalinen kulttuuri, kuten vaatteet, tuovatkin ilmi eri kulttuurien erityispiirteet¹⁷⁷, yhteiskunnissa kulttuurien esteettisten normien rajoittaessa¹⁷⁸ ja määrittäessä asun ulkomuotoa¹⁷⁹.

Fantasiagenressä esiintyneet aikaisemmat kuvaukset ja käsitykset eri roduista ja kulttuureista ovat varmasti myös vaikuttaneet pelisuunnittelijoiden luomiin pelihahmoihin.

¹⁷⁴ Ross 2008: 45.

¹⁷⁵ Ross 2008: 50.

¹⁷⁶ Tijana 2014: 324.

¹⁷⁷ Tijana 2014: 324.

¹⁷⁸ Glaba 2008: 26.

¹⁷⁹ Glaba 2008: 26.

Esimerkiksi fantasialle tyypillistä on örkkien esittäminen pahoina olentoina ja vihollisina, mikä tulee myös pelissä vahvasti pukeutumisen kautta esiin. Pelissä esiintyvien hahmojen kulttuurit ja rodut, sekä niiden yhteys materiaaliseen kulttuuriin myös osaltaan luovat mielikuvia siitä, millaisia nämä fantasialle tyypilliset ryhmät ovat, näiden mielikuvien samalla myös muuttavan niihin aikaisemmin liitettyjä käsityksiä. Vaikka *Middle-Earth: Shadow of Mordor* -videopelin ja *Taru sormusten herrasta* -elokuvat on julkaissut saman yrityksen tytäryhtiö, ei pelihahmojen vaatetuksella ole juurikaan visuaalista yhtäläisyyttä elokuvissa esiintyvien örkkien kanssa. Videopelin pääsuunnittelija Bob Robertsin mukaan tarkoituksena olikin tehdä peli, jonka määränpäässä ei ole pyrkimystä toistamaan elokuvia, vaan olla niistä sekä Tolkienin kirjallisuudesta itsenäinen teos.¹⁸⁰

Pelissä örkit erottaa omaksi kulttuuriseksi ryhmäkseen esimerkiksi mustan kielen¹⁸¹ käyttäminen¹⁸² ja esiintyminen örkkien etunimissä (Liite 1). Tämän kielen käyttö määrittää örkkien sosiaalista identiteettiä ja yhteisöä, sillä kieli toimii keskeisessä osassa niin identiteettien kuin kulttuurienkin tuottamisessa.¹⁸³ Sellaiset nimet, joiden merkityksiä pelaajat eivät kykene ymmärtämään, luovat eräänlaisen seinän kommunikaatiossa pelihahmojen ja pelaajien välille koskien örkkien identiteettejä.

Pelisuunnittelijat ovat materiaalisen kulttuurin välityksellä luoneet Sauronin joukoista epäinhimillisiä ja eläimellisiä olentoja, jota ilmaisee esimerkiksi ruumiinosien, sarvien ja piikkien käyttö osana vaatetuksen koristelua. Lisäksi niiden avulla luodaan pelkoa ja ilmaistaan vihamielisyyttä vihollisia kohtaan. Näiden piirteiden esiintyminen on yleistä örkeille myös muihin fantasiamaailmoihin sijoittuvissa teoksissa.¹⁸⁴

Erityisesti sankari- ja vihollishahmojen pukeutumisessa on keskenään suuria visuaalisia eroja, jotka erottavat nämä ryhmät toisistaan, luoden vastakkainasettelun hyvän ja pahan välille. Pelin vihollisten, etenkin örkkien, identiteettejä määrittää sotaisuus ja sodankäyntiin liitettävä materiaallinen kulttuuri kuten haarniskat, niiden ilmaistessa örkkien eräänlaista soturi-identiteettiä, jota ylläpitää ja luo sodankäynti. Vaatetuksen ja sen persoonallistamisen lisäksi sodankäynnin tärkeää merkitystä örkkien identiteeteille ilmaisevat myös siihen liittyvien sanojen käyttö lisänimissä, joita ovat esimerkiksi *Warbringer* ja *Warmonger* (sodanlietsoja).

¹⁸⁰ Pereira 2014.

¹⁸¹ Musta kieli on kuvitteellinen, *Taru sormusten herrasta* -teoksessa esiinnyvä Sauronin kehittämä kieli, jota örkit käyttävät.

¹⁸² Valdes 2014.

¹⁸³ Bucholtz & Hall 2003: 382.

¹⁸⁴ Esimerkiksi videopeleissä *Warhammer 40,000* ja *World of Warcraft*.

Koska vaatetus ilmaisee yhteisön arvoja¹⁸⁵, kertoo esimerkiksi ruumiinosien käyttö pukutumisessa örkkien arvoista koskien väkivaltaa ja sodankäyntiä, niiden ollessa tiiviissä yhteydessä örkkien sosiaaliin ja persoonallisiin identiteetteihin.

Örkkien sotaaisuudesta kertoo lisäksi varusteiden maalaaminen punaisella värillä. Koska yksilöstä ensin huomataan vaatetuksen sävy¹⁸⁶, haarniskojen värjääminen punaisella voi tarkoittaa pyrkimystä vastustajan pelottamiseen, punaisen symboloidessa ensisijaisesti verta¹⁸⁷. Koska pelimaailmassa örkkien veri on mustaa, varusteiden värjäys todennäköisesti symboloi ihmisten tai muiden sankarihahmojen verta. Örkkien vaatetuksen lisäksi punaista väriä esiintyy jokaisen mustan kapteenin vaatetuksessa punertavien kankaiden muodossa. Punainen väri onkin yleinen tapa videopeleissä vihollishahmojen merkkauttamiseen.¹⁸⁸ Vihollishahmojen vaatetus on punaisen lisäksi yleisilmeeltään tummaa, mustan, ruskean ja harmaan ollessa yleisimmät käytetyt värit. Näistä väreistä esimerkiksi mustan symbolinen merkitys liitetäänkin usein pimeyteen ja kuolemaan, värin ollessa ylikuulatukselta merkitykseltään yhteydessä pimeyden voimiin.¹⁸⁹

Vaikka vihollishahmoihin kuuluvat örkit ja mustat kapteenit edustavatkin eri rotuja¹⁹⁰, on näiden ryhmien vaatetus keskenään hyvin yhdenmukaista (Kuva 5). Molemmissa ryhmissä vaatetuksessa esiintyy esimerkiksi teräviä kulmia ja piikkejä, tumma värimaailma ja kuolemaan liittyvää koristelua. Vihollishahmojen ryhmä onkin siis vaatetukseltaan toistensa kaltainen, vaikka rodut eroavat huomattavasti toisistaan. Tämä örkkien ja ihmisten samankaltaisuus luo etenkin mustista kapteeneista hyvin epäinhimillisiä hahmoja, joiden ihmisyyttä on kadotettu.

Väkivalta on pukeutumisen persoonallistamisen ja örkkien nimien perusteella vihollishahmojen yhteiskunnassa ja kulttuurissa yleisesti hyväksytty normi. Tämä suhtautuminen väkivaltaan luo eron fyysisen maailman kulttuurien ja örkkien tapojen välille, sillä väkivaltaa ei yleensä samalla tavoin korostetusti tuoda esiin, tehden örkeistä ja mustista kapteeneista pelaajan näkökulmasta epäinhimillisiä olentoja ja muukalaisia.

Toisin kuin vihollishahmoilla, sankareiden vaatetuksessa ei esiinny makaabereja piirteitä, vaan tähän ryhmään kuuluvat hahmot visuaalisesti ovat inhimillisiä ja pelaajille samaistuttavia hahmoja. Vaatetuksen värimaailma toimii pelissä yhtenä selvimpänä erona

¹⁸⁵ Tijana et al. 2014: 322.

¹⁸⁶ Lurie 1983: 182.

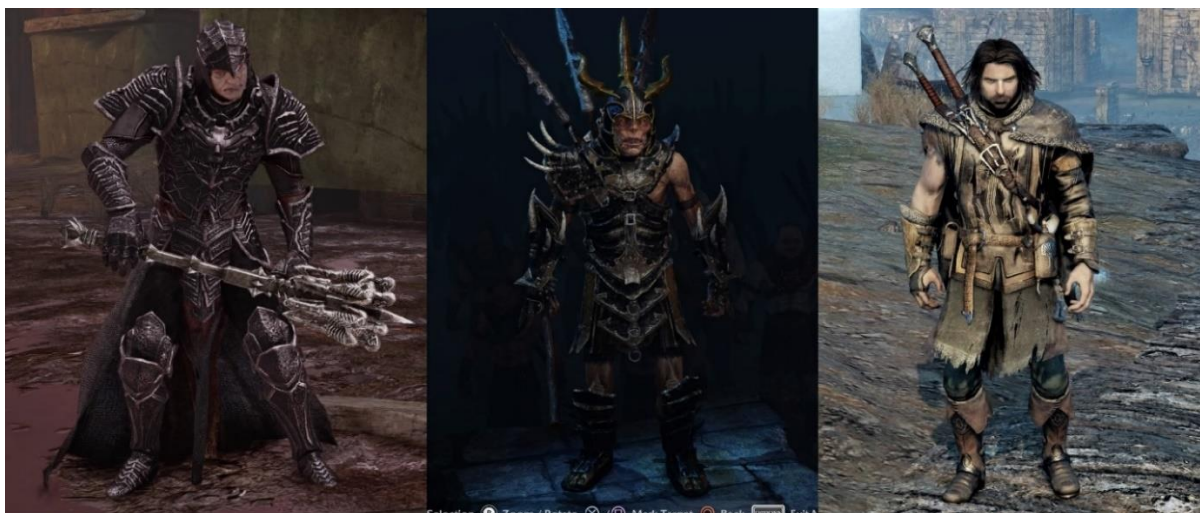
¹⁸⁷ Lurie 1983: 195; Yu 2014: 50.

¹⁸⁸ Viholliset usein merkataan punaisella tai punertavilla värillä esimerkiksi pelien karttoihin.

¹⁸⁹ Lurie 1983: 187–188.

¹⁹⁰ Mustat kapteenit ovat ihmisiä.

vihollisten ja sankareiden välillä. Sankarihahmoilla vaatetus on kirkkaampaa ja vaaleampaa, värimaailman koostuessa maanläheisistä väreistä, kuten sinisestä, vihreästä ja ruskeasta. Näiden värien merkitykset yhdistetäänkin usein luontoon ja positiivisiin asioihin, kuten uskollisuuteen, rauhaan ja turvallisuuteen.¹⁹¹ Lisäksi sankareiden vaatetuksen muodot ja materiaalit ovat visuaalisesti pehmeämpiä, eivät samalla tavalla uhkaavia kuin vihollisilla (Kuva 5).



Kuva 5. Vihollis- ja sankarihahmojen pukeutumisen visuaaliset erot, sekä mustien kapteenien ja örkkien vaatetuksen samankaltaisuus. Kuvassa vasemmalta lähtien: The Hammer of Sauron, Azgrom Spear Master ja Talion. Kuvankaappaus.

Vaikka sankari- ja vihollishahmojen ryhmien jäsenillä onkin yhtenäisiä piirteitä vaatetuksessa, esiintyy näiden ryhmien sisällä myös tiettyjä eroja toisiinsa nähden, vaatetuksen erottaessa sankareihin kuuluvien hahmojen rodut ja kulttuurit toisistaan. Ihmisten, kääpiön ja haltian vaatetus ja niiden ominaispiirteet eroavat toisistaan, vaikka kaikki kuuluvatkin pelissä sankareiden ryhmään. Esimerkiksi kääpiö Torvinin vaatetuksessa on geometrisiä kuvioita, joita pelin muilla hahmoilla ei esiinny. Vaatetus voidaan näiden geometrinen kuvioitten perusteella liittää yhteen kääpiöiden kulttuuriin, sillä geometriset kuviot toistuvat myös muussa kääpiöille kuuluvassa materiaalisessa kulttuurissa, johon palataan esineitä käsittelevässä luvussa.

Pelissä esiintyvät useat eri rodut ja kulttuurit luovat kuvan laajasta maailmasta, joka ylettyy myös pelaajan liikkumista rajaavien pelialueiden ulkopuolelle. Tunne pelimaailman suuruudesta vaikuttaa oleellisesti myös pelaajan pelikokemukseen. Samalla näiden rotujen

¹⁹¹ Lurie 1983: 198–203.

olemassaolo pelin kontekstissa tekee pelimaailmasta todellisen tuntuksen fantasiamaailman, näiden eri rotujen esiintyessä useissa fantasiamaailmoihin sijoittuvissa teoksissa.¹⁹²

3.4. Identiteetin tukahduttaminen

Vaikka pukeutuminen toimii itsensä ilmaisun välineenä, voidaan sen avulla myös pyrkiä tukahduttamaan identiteetin ilmaiseminen esimerkiksi erilaisten uniformujen välityksellä.¹⁹³ Etenkin örkkien pukeutuminen ja sen yhteys hierarkiaan ovat verrattavissa sotilasuniformujen käyttöön ja niiden merkityksiin koskien statusta ja ryhmään kuulumista, sillä uniformun avulla voidaan tunnistaa ryhmään kuuluvat jäsenet.¹⁹⁴ Rivisotilaiden uniformut ovat suurimmaksi osaksi toistensa kaltaisia, ja täten noudattelevat pitkälle perinteistä määritystä sotilasuniformusta. Usein uniformun kantajalle ei anneta mahdollisuuksia omien mielipiteiden tai mieltymysten ilmaisemiseen vaatetuksen avulla.¹⁹⁵ Samalla tavalla myös pelissä rivisotilaiden yksilöllisyyden ja persoonallisuuden ilmaiseminen pukeutumisen välityksellä on hyvin rajattua.

Örkkien tapauksessa perinteiset käsitykset uniformuista eivät kuitenkaan ole täysin verrannollisia fyysisen maailman kulttuureihin. Pelissä nousee vahvasti esiin se, että kapteenien ja sotapäälliköiden uniformuissa itsensä ja omien mieltymysten ilmaiseminen nimenomaan korostuu vaatetuksen persoonallistamisen kautta. Tämä antaa kuvan örkkien yhteiskunnasta ja kulttuurista, joka ei seuraa ihmisten omien kulttuurien sääntöjä, ja tapa voi vaikuttaa jopa kontrolloimattomalta, mikä edelleen luo eron ihmisten ja fantasiahahmojen kulttuurien välille. Örkkien vaatetuksessa tapahtuvaan muutokseen koskien eroja rivisotilaiden, kapteenien ja sotapäälliköiden välillä voi myös selittää örkkien sotaista kulttuuri, jossa yksilöt ovat uhrattavissa, etenkin rivisotilaat. Örkin yletessä kapteeniksi ja etenkin sotapäälliköksi hahmo saa enemmän vapautta identiteettinsä ilmaisemiseen.

Örkkien pukeutuminen vaikuttaa siltä, että kapteenien ja sotapäälliköiden haarniskan osista ainakin osa löydetään tai valmistetaan itse, sillä variaatiota on yksilöiden välillä niin paljon. Ainoastaan rivisotilaiden vaatteet ovat kaikille sotilaille yhteisiä varusteita. Koska uniformujen avulla ryhmän jäseniä kohtaan harjoitetaan kontrollia¹⁹⁶, uniformun olemassaolo ilmaisee ryhmän rakennetta, jossa on olemassa ainakin kaksi hierarkian tasoa: uniformun

¹⁹² Pelimaailmassa esiintyviä rotuja, kuten haltioita, örkkejä ja kääpiöitä esiintyy niin kirjallisuudessa, elokuvissa kuin peleissäkin, esimerkiksi teoksissa *Dungeons & Dragons*, *Sword of Shannara* ja *Shadowrun*.

¹⁹³ Joseph & Alex 1972: 719.

¹⁹⁴ Joseph & Alex 1972: 719.

¹⁹⁵ Joseph & Alex 1972: 722.

¹⁹⁶ Joseph & Alex 1972: 719.

ylläpitäjät ja statukseltaan ylemmät henkilöt.¹⁹⁷ Tämä kontrolli on mahdollisesti se tekijä, joka estää rivisotilaiden yksilöllisen identiteetin ilmaisemisen samalla tavoin kuin kapteeneilla ja sotapäälliköillä.

Identiteetin tukahduttaminen tulee selkeästi esiin myös ihmisorjien vaatetuksessa, tähän ryhmään kuuluvilla hahmoilla ollessa yllään identtiset vankiuniformut (Kuva 6). Vankiuniformuilla on tiettyjä tarkoituksia, joihin niiden käyttämisellä pyritään, asun toimiessa erilaisten rangaistuslaitosten vallan ilmaisun välineenä.¹⁹⁸ Näihin uniformuihin liitettävää sääntelyä on pitkään käytetty sortavana ja tukahduttavana rangaistusvälineenä¹⁹⁹, sekä tämän rangaistuksen fyysisenä ilmentymänä ja merkinä kurinalaisuudesta.²⁰⁰ Tämän asun merkittävä funktio on pyrkiä estämään yksilöllisen identiteetin ilmaiseminen ja kontrolloida identiteettien jälleenrakentamista²⁰¹. Lisäksi yhteistä vankien pukeutumiseen liittyville käytännöille on pyrkimys vapauden epäämiseen²⁰² ja asuun liittyvän rangaistuksen avulla alentaa vankien itsetuntoa²⁰³.

Näiden uniformujen avulla vankien identiteetit pyritään pelkistämään samanlaisiksi, jolloin heidät voidaan vaatetuksen avulla erottaa muusta yhteiskunnasta.²⁰⁴ Vankiuniformuja voidaan kuitenkin pyrkiä muuttamaan ja persoonallistamaan mahdollisuuksien mukaan omaa identiteettiä paremmin ilmaisevaksi.²⁰⁵ Kuitenkaan pelin ihmisorjilla ei vaatetuksessa esiinny lainkaan eroja tai pyrkimystä vastustaa pukeutumisen ja identiteetin ilmaisemisen rajoittamista vaatekappaleiden muokkaamisen avulla, mikä myös korostaa entisestään näiden hahmojen alistettua asemaa örkkeihin nähden.

¹⁹⁷ Joseph & Alex 1972: 722.

¹⁹⁸ Ash 2010: 3.

¹⁹⁹ Ash 2010: 165.

²⁰⁰ Ash 2010: 3–4.

²⁰¹ Ash 2010: 6; 165.

²⁰² Ash 2010: 141.

²⁰³ Ash 2010: 6.

²⁰⁴ Ash 2010: 3.

²⁰⁵ Ash 2010: 6.



Kuva 6. Ihmisorjien keskenään identtiset vankiuniformut. Kuvankaappaus.

Koska pelaaja ei saa näistä hahmoista identtisen pukeutumisen vuoksi muita viestejä, yhdistetään hahmot vain yhteen ryhmään, joka määrittää näiden hahmojen koko identiteettiä pelissä orjina. Uniformujen ylläpitäjästä tuleekin usein tunnistettu vain ja ainoastaan sen statuksen kanssa, johon uniformu pukijan liittyy.²⁰⁶ Pukeutumisen lisäksi pelissä identiteetin tukahduttaminen tulee ilmi hahmojen nimettömyyden kautta, sillä kuten aiemmin todettiin, nimillä on tärkeä merkitys yksilöllisyydelle ja identiteetille. Tämä tulee etenkin ilmi ihmisorjilla, joilla ei ole yksilöllisiä nimiä pelissä.

Orjien yksilöllisen identiteetin täydellinen tukahduttaminen vankiuniformujen ja nimettömyyden avulla korostuu edelleen, kun hahmoja verrataan ryhmää orjuuttaviin örkkeihin, joiden pukeutumisessa erilaisten identiteettien ilmaiseminen on hyvin vapaata. Orjia kohtaan siis kohdistetaan kontrollia pukeutumisen välityksellä²⁰⁷, jolloin orjat ovat hierarkiassa ne, jotka ylläpitävät tätä uniformua, örkkien sijaitessa tässä hierarkiassa ihmisiä korkeammalla.²⁰⁸

Vaikka mustien kapteenien pukeutuminen kertoo jokaisella näistä hahmoista yksilön identiteetistä, ei hahmojen alkuperäisiä nimiä ole tiedossa. Nämä nimet ovat suoraan yhteydessä

²⁰⁶ Joseph & Alex 1972: 726.

²⁰⁷ Joseph & Alex 1972: 719.

²⁰⁸ Joseph & Alex 1972: 722.

Sauroniin (The Hand, The Hammer ja The Tower of Sauron) ja määrittävät hahmojen kuulumista osaksi Sauronin joukkoja ja palvelevan tämän hahmon tarkoitusta. Sauron on siis näitä hahmoja nimien perusteella määrittävä elementti, jolloin yksilöllinen identiteetti on osaltaan tukahdutettu, unohdettu ja hylätty.

Hahmojen identiteettien tukahduttaminen pukeutumisen ja nimien avulla myös osaltaan ilmaisee pelimaailman kontekstia, esimerkiksi ihmisten alistettua ja huonoa asemaa Mordorissa. Se, että pelaaja kykenee näiden visuaalisten piirteiden avulla tulkitsemaan pelimaailman kontekstia, myös osaltaan rakentaa pelikokemusta ja luo pelimaailmasta paikan, jolla on oma historiansa pelaajasta riippumatta.

4. MAISEMAT

Maisemat eivät tarkoita vain fyysisiä ympäristöjä ja niiden piirteitä, vaan myös paikkoja, jotka ovat merkityksellisiä ihmisille.²⁰⁹ Maisemaa tutkittaessa arkeologisesti huomioon otetaan paikkojen fyysisten piirteiden lisäksi niiden useat muut ulottuvuudet, joita ovat esimerkiksi niihin liitettävät tunteet ja sosiaalisuus. Maisemia tarkasteltaessa otetaan huomioon esimerkiksi millä tavoin maisemaa havainnollistetaan, miten ihmiset ovat tiloissa vuorovaikutuksessa toistensa kanssa, kuinka ympäristöä muokataan ja kuinka sijainti vaikuttaa tiedostamattomasti siihen, millaisia päätöksiä ihmiset asioista tekevät. Maisemiin liittyy niin tiedostettu kuin tiedostamatonkin toiminta, sekä fyysiset että hengelliset seikat.²¹⁰ Samalla tavoin myös synteettiset maailmat ja niiden maisemat toimivat pelihahmojen ja pelaajan käyttäytymisen konteksteina.²¹¹

Shadow of Mordor: Middle-Earth -videopelin maailma sijoittuu Mordoriin ja sen kolmeen eri alueeseen, joita ovat Udûn, Sea of Núrnen ja Ered Glamhoth. Jokainen näistä alueista eroaa toisistaan maiseman perusteella, jonka fyysisiä osia luonto ja arkkitehtuuri ovat. Udûn ja Sea of Núrnen on jaettu vielä pienempiin alueisiin, joista jokaisella on oma nimensä (Taulukko 4).

Maisemassa olevat piirteet ja alueille annetut nimet määrittävät sitä, millaisena nämä alueet niin pelihahmojen kuin pelaajankin näkökulmasta koetaan ja miten niitä tulkitaan, näiden tulkintojen muodostaessa alueiden paikkaidentiteettejä. Maisemat lisäksi luovat kontekstin

²⁰⁹ David & Thomas 2008: 36–38.

²¹⁰ David & Thomas 2008: 38.

²¹¹ Reinhard 2018: 96.

pelin tapahtumille ja itse pelaamiselle. Maisemat ja peliympäristö toimivat tämän maailman rajoina, mutta ne samalla myös luovat pelimaailmasta elävän ympäristön, joka vaikuttaa pelaajan pelikokemuksen rakentumiseen.

Taulukko 4. Udûnin ja Sea of Núrnin aluiden nimet.

Udûn	Sea of Núrn
Barrows of Udûn	Cab-Gwanath Bluff
Durthang Keep	Cape of Nurn
Durthang Outskirts	Celon Poros
Durthang West	Ethir Poros
Durthang Wastes	Executioner's Watch
East Garrison	Fern Outskirts
West Garrison	Fort Morn
Internment Camp	Harad Basin
Southern Black Road	Maw of Hope
Southern Udûn Pass	Núrn Fishery
The Black Gate	Núrn Peninsula
The Black Road	Thang Talath
Udûn Foothills	Tirth Mesas
Udûn Crossing	Tol Crossing
Uruk Proving Grounds	Watcher's Landing
Uruk's Hollow	

4.1. Pelialueet

Udûn on Mordorin pohjoisosassa sijaitseva, ympäristöltään hyvin karu ja kuiva alue (Kuva 7). Alueen kasvillisuus on niukkaa, sen koostuessa heinästä ja vähälukuisista pensaista. Lisäksi kaikki puut on kaadettu örkkien rakennusmateriaaleiksi, jolloin maisemassa jäljellä on enää kantoja ja kaadettuja tukkeja. Udûnissa ei ole myöskään vesistöjä, ainoastaan aluetta ympäröivästä vuoristosta laskee sinne hieman vettä.

Aluetta rajaa joka puolelta kasviton vuoristo, joka on muodoltaan terävää. Pinnanmuodostukseltaan alue on melko tasaista, eikä maastossa ole suuria korkeuseroja, maasta työntyvää kalliota lukuun ottamatta. Pelialueen sisäosissa on muutama suurempi kallionosa ja paljon suurehkoja kivenlohkareita. Udûn ja koko Mordor ovat vulkaanista aluetta, josta kertovat maisemassa näkyvä tulivuori Tuomiovuori (*Mount Doom*) sekä alueella esiintyvät geysirit.



Kuva 7. Udûnin maisemaa. Kuvassa vasemmalla Tuomiovuori. Kuvankaappaus.

Sea of Núrnen on toinen pelialueista ja se sijaitsee Udûnista etelään. Toisin kuin Udûn, Sea of Núrnen on ympäristöltään erittäin vihreä, täynnä kasvillisuutta ja värimaailmaltaan vihreä (Kuva 8). Alueen kasvillisuus koostuu puista, pensaista, heinästä ja sammaleesta. Alue vaikuttaakin hyvin koskemattomalta Udûniin verrattuna, siellä ei esimerkiksi ole kaadettuja puita ja niiden kantoja. Alueen toista puolta rajaa vuoristo, joka ei ole muodoltaan yhtä terävää kuin Udûnissa, vaan muodoltaan pehmeämpää ja sitä peittää osittain kasvillisuus. Kuten alueen nimi viittaakin, se sijaitsee lisäksi osittain Nurnin järven²¹² (*Sea of Núrnen*) ympäröimänä. Tämä merenläheisyys mahdollistaa alueen elinvoimaisen ympäristön. Meren lisäksi alueella virtaa vettä vuoristolta ja se laskee mereen. Pinnanmuodostus alueella on vaihtelevaa. Maasto kohoaa etenkin alueen alaosassa, jossa sitä ympäröi vuoristo. Puolestaan alue, jota meri rajaa, on maastoltaan tasaisempaa eikä korkeuseroja ole yhtä paljon. Alueella ei myöskään esiinny yhtä paljon kalliota pelialueen sisällä kuin Udûnissa.

Pelialueista Udûnissa ja Sea of Núrnenissa sijaitsee molemmissa viisi luolaa, jotka sijaitsevat näiden alueiden reunoilla. Luolat eroavat toisistaan niiden kokojen, materiaallisen kulttuurin ja käyttötarkoitusten puolesta, joita tarkastellaan yksityiskohtaisemmin luvuissa 5.4. Arkkitehtuuri luolissa ja 6.2. Esineet paikoissa (taulukko 5).

²¹² Taru sormusten herrasta -teoksen suomennoksissa käytetään nimitystä Nurnin järvi.



Kuva 8. Sea of Núrnenin maisemaa. Kuvankaappaus.

Taulukko 5. Luolien tiedot: sijainti, koko sekä niistä löytyvä materiaallinen kulttuuri ja ekofaktit.

Alue	Osa	Koko	Esineistö ja ekofaktit	Rakennelmia
Udûn	Barrows of Udûn	Suuri	Sotasaalis(?), leiritulia, valaistus	
Udûn	The Black Road	Pieni	Luita	
Udûn	Udûn Crossing	Keskisuuri	Luita, valaistus, leirituli	
Udûn	Southern Udûn Pass	Pieni	Luita, valaistus	
Udûn	Durthang Wastes	Pieni	Luita	
Sea of Núrnen	Cape of Nurn	Keskisuuri	Tavaran ja ruoan säilytys, valaistus	
Sea of Núrnen	Celon Poros	Pieni	Luita	
Sea of Núrnen	Harad Basin	Suuri	Sotasaalis(?), valaistus, leiritulia	Tuhoutunut
Sea of Núrnen	Thang Talath	Keskisuuri	Luita, valaistus, leiritulia	Krypta
Sea of Núrnen	Tirith Mesas	Keskisuuri	Työkaluja, valaistus, leiritulia	

Ered Glamhoth on kolmas pelialue ja myös sitä rajaavat vuoristo ja kallio, jotka ovat paljaita, eikä niiden päällä ole lainkaan kasvillisuutta. Vuoriston muoto ei ole yhtä terävä kuin Udûnissa, joka erottaa nämä kaksi ympäristöä toisistaan, vaikka muuten ne muistuttavat paljon toisiaan. Ered Glamhothin ympäristölle on myös ominaispiirteistä sen punertava väri ja utuinen ilma. Punainen väri on mahdollisesti peräisin punertavasta hiekasta. Kasvillisuus alueella on vähäistä, siellä kasvaa ainoastaan hieman heinää. Alueen sisällä on myös niin suurehkoja kuin pieniäkin kivenlohkareita, muutoin pinnanmuodostukseltaan alue on melko tasainen. Ered Glamhoth on pinta-alaltaan Udûnia ja Sea of Núrnenia huomattavasti pienempi, sen

keskittyessä vain yhden rakennelman välittömään läheisyyteen. Alueen tarkka sijainti Mordorissa ei ole tiedossa, mutta se todennäköisesti sijaitsee sen kaakkoisosassa olevassa vuoristossa, sillä käynti sinne käy Nurnin järven kautta, joka sijaitsee Nurnin itäosassa. Sijainnista vuoristossa kertoo myös paikan nimessä esiintyvä sana *Ered*, joka tarkoittaa sindariksi²¹³ vuoristoa.

4.2. Maiseman merkitykset

Maisemaa voidaan tulkita monin eri tavoin. Synteettiset maailmat ovat kuvauksia maisemista sellaisina kuin pelisuunnittelijat ne kokevat²¹⁴, heidän tulkitessaan maisemaa esimerkiksi tarinankerronnan, pelaajan sitoutumisen ja estetiikan näkökulmasta.²¹⁵ Pelaajan näkökulmasta maisema on puolestaan jotain mitä tutkia pelin aikana, jonka läpi voidaan kulkea ja joka esimerkiksi tarjoaa pelin etenemiselle tarpeellisia materiaaleja ja tehtäviä.²¹⁶

Maisemat vaikuttavat oleellisesti myös pelialueiden paikkaidentiteettien rakentumiseen. Paikkaidentiteetit koostuvat siitä, millä tavoin paikat koetaan, kuvitellaan, sekä miten niitä tulkitaan ja tarkastellaan.²¹⁷ Pelialueiden paikkaidentiteetteihin vaikuttavat maisemien fyysiset piirteet ja se, millä tavoin pelihahmot ja pelaaja maisemat kokevat.

Etenkin Udûnin identiteettiä määrittää sen esittäminen visuaalisesti vaarallisena ja epäinhimillisenä paikkana. Alueen ympäristö on hyvin karua ja esimerkiksi elämälle välttämättömän veden pieni määrä luo siitä vaarallisen tuntuisen paikan, jossa selviytyminen on haastavaa. Myös Udûnia rajaavan terävän ja vaikeakulkuisen vuoriston muodot rajaavat aluetta ja estävät sieltä pois pääsemisen. Udûnin vaarallisuutta ja uhkaavuutta ilmaisee lisäksi sen vulkaaninen ympäristö, jonka on nähty olevan kulttuurisesti merkityksellinen paikka, fyysisesti tai henkisesti vaarallinen alue, riskipaikka.²¹⁸

Udûnin identiteetti vaarallisena ja epäinhimillisen paikkana tulee selvimmän esiin, kun aluetta verrataan Sea of Núrneniin, joka on lähes vastakohta Udûnin karuun ympäristöön. Sea of Núrnenin ympäristö ja maisema tekevät siitä Udûnia turvallisemman alueen, jossa selviytyminen ei ole yhtä haastavaa. Alueen vesistöt ja runsas kasvillisuus tekevät siitä

²¹³ Sindarin kieli on J.R.R. Tolkienin fantasiamaailmassa harmaahaltioiden kieli, jota on käyttänyt pelin taustatarinan mukaan kansa, josta Sea of Núrnenia asuttava kansa on polveutunut.

²¹⁴ Reinhard 2018: 96.

²¹⁵ Reinhard 2018: 97.

²¹⁶ Reinhard 2018: 97.

²¹⁷ Qazimi 2014: 307.

²¹⁸ Torrence 2008: 340.

hedelmällisen ja elämälle suotuisan alueen. Koska aluetta ei myöskään rajaa joka puolelta vaikeasti kuljettava vuoristo, on alueelta helpompi myös poistua.

Puolestaan Ered Glamhothissa on enemmän yhteistä Udûnin kanssa, sen karun ja vuoristoisen maiseman tehdessä myös tästä paikasta vaarallisen tuntuisen alueen. Lisäksi paikan punainen värimaailma on yhteydessä yleisesti vihollishahmojen kulttuuriin, ilmaisten samalla tämän alueen pahuutta. Jokaista kolmea pelialuetta ympäröivät luonnonmuodostelmat toimivat maiseman visuaalisten piirteiden lisäksi pelimaailman rajoina, niiden rajoittaessa ja säädellessä pelaajan liikkumista.

Pelialueiden identiteeteistä kertovat myös niille annetut nimet. Etenkin Sea of Núrnenin alueiden nimet koostuvat englannin²¹⁹ lisäksi sindarin kielisistä sanoista, jotka todennäköisimmin ovat pelialuetta asuttavien ihmisten käyttämiä ilmauksia näistä paikoista.²²⁰ Tästä kertoo myös se, että suuressa osassa paikkojen nimissä esiintyy sävyiltään negatiivisia sanoja, kuten *gwanath* (kuolla, kuolema), *morn* (musta/pimeä) ja *thang* (sorto/paine). Esimerkiksi Thang Talathin alueen nimi tarkoittaa sorron tasankoa (*talath* = tasanko). Lisäksi Udûn tarkoittaa sindariksi helvettiä. Näiden paikkojen nimien ja merkityksien perusteella niiden voidaan tulkita ilmaisevan ihmisten kuvauksia ja tunteita näitä paikkoja ja alueita kohtaan. Koska puolestaan örkit käyttävät yleiskielen lisäksi mustaa kieltä, sidaria sisältävät paikkojen nimet eivät todennäköisesti ole vihollishahmojen käyttöön ottamia ja näiden hahmojen näkökulmasta pelaajalle esitettyjä.

Alueille annetut nimet ilmaisevat myös niiden ympäristön fyysisiä piirteitä, kuten esimerkiksi Udûn Foothills (etuvuoristo) ja Núrnen Peninsula (niemimaa). Osa alueiden nimistä on lisäksi suoraan yhteydessä Taru sormusten herrasta -teoksen maailmaan. Esimerkiksi Sea of Núrnenin alue Celon Poros (*celon* = joki), on saman niminen kuin yleisesti tässä fantasiamaailmassa esiintyvä Poros niminen joki²²¹. Koska pelimaailmaan on yhdistetty myös sen rajojen ulkopuolisia alueita, tekee se tästä maailmasta laajan tuntuisen ympäristön, jonka olemassaolo ei lopu pelimaailman rajoihin, vaan jatkuu myös niiden ulkopuolelle. Pelimaailmasta luodaan elävä ympäristö myös vuorokauden ja sään vaihteluilla, jotka auttavat myös luomaan tunteen ajan kulumisesta, niiden samalla muuttaessa pelin tunnelmaa.

Jokainen maisema, niin luonnollinen kuin synteettinenkin, voi sisältää materiaalisia jäännöksiä ja verkkoja, jotka yhdistävät eri toimijat, materiaalisen kulttuurin ja paikat

²¹⁹ Englanti vastaa pelimaailmassa käytettävää yleiskieltä.

²²⁰ Sindarin kielisten sanojen kääntämiseen on käytetty avuksi sivustoa <<https://www.elfdict.com/>>.

²²¹ Tolkien 2001: Karttaliite.

toisiinsa.²²² Erilaiset rakennukset täyttävät myös tämän pelimaailman alueita ja niillä on oma merkityksensä maisemassa, sillä rakennukset ja arkkitehtuuri eivät vain sijaitse maisemassa, vaan ovat myös sen elementti.²²³ Arkkitehtuuri tekee lisäksi maisemasta muistettavan²²⁴, sen vaikuttaessa pelikokemuksen rakentumiseen. Arkkitehtuuriset erot alueiden välillä luovatkin osaltaan niistä persoonallisia ja toisistaan visuaalisesti eroavia paikkoja. Ilman arkkitehtuuria pelimaailman maisema olisi hyvin erilainen. Rakennukset ovatkin tärkeä osa, kun pyritään tulkitsemaan esimerkiksi sitä, millainen pelimaailman historiallinen konteksti on. Rakennuksia ja arkkitehtuuria sekä niiden merkityksiä pelissä tarkastellaan yksityiskohtaisemmin seuraavassa luvussa.

Myös luolat ovat merkityksellisiä paikkoja maisemassa niin pelimaailmassa kuin fyysisessäkin maailmassa, niiden ollessa yhteydessä muuhun ympäröivään maastoon ja ihmisten käyttäytymiseen.²²⁵ Luoliin tyypillisesti liitetään erilaisia myyttisiä merkityksiä ja käsityksiä ympäri maailmaa, kun niiden nähdään toimivan sisäänkäynteinä maagiseen ja salaperäiseen alamaailmaan.²²⁶ Luolat eroavatkin maanpäällisistä paikoista, ja ne usein koetaan mysteerisinä ympäristöinä.²²⁷ Etenkin länsimaaisessa tulkinnassa luolat nähdään usein todellisuudelle vieraina, muulle maailmalle ulkopuolisina ja kahden eri tilan välissä olevina paikkoina. Luoliin liitettävät niin todellisuuteen kuin mielikuvitukseenkin perustuvat uskomukset myös muokkaavat ihmisten käyttäytymistä näitä paikkoja kohtaan.²²⁸

Myös luolien eri osilla on tulkittu olevan toisistaan eroavia merkityksiä. Esimerkiksi niiden suuaukkoja lähimmät alueet ovat soveltuneet paremmin asumuskäyttöön, kun puolestaan luolien pimeiden alueiden, johon ei pääse luonnonvaloa ja elinolosuhteet ovat huonot, on tulkittu toimineen usein rituaalisessa käytössä²²⁹, kyseisten alueiden ollessa merkitykseltään pyhiä ja mytologisia tiloja²³⁰. Luolien rituaalinen käyttö onkin maailmanlaajuisesti tunnettu ilmiö.²³¹ Myös pelimaailmassa Thang Talathin alueella sijaitsevassa luolassa ilmenee tällaista käyttöä, johon palataan luvussa 5.4. Arkkitehtuuri luolissa.

²²² Reinhard 2018: 97.

²²³ McFadyen 2008: 313.

²²⁴ David & Thomas 2008: 245.

²²⁵ Bergsvik & Skeates 2012: 2.

²²⁶ Moyes 2013: 6.

²²⁷ Montello & Moyes 2013: 394.

²²⁸ Moyes 2013: 7.

²²⁹ Moyes 2013: 6.

²³⁰ Montello & Moyes 2013: 385.

²³¹ Montello & Moyes 2013: 386.

Luolilla on myös kollektiivista muistia ylläpitävä merkitys.²³² Luolat voivat toimia muistin tukena, kun paikat, merkitykset ja muistot ovat yhteydessä toisiinsa, niiden luodessa tunteen paikasta, joka nojaa ihmisten sosiaaliseen kanssakäymiseen maiseman kanssa.²³³ Myös pelissä luolat voivat toimia esimerkiksi ihmishahmojen kollektiivisen muistin välineenä. Esimerkiksi luolia käyttävät orjat voivat yhdistää näihin paikkoihin muistoja ajalta ennen orjuutta ja toisaalta myös yhteisesti koettua aikaa sen jälkeen. Lisäksi myös pelaaja yhdistää muistoja näihin paikkoihin ja niiden suhteeseen muuhun maisemaan.

Pelimaailmassa sijaitsevilla luolilla on myös erilaisia merkityksiä pelaajalle, niiden toimiessa maiseman visuaalisina ominaisuuksina. Osa luolien suuaukoista on pelimaailmassa useista eri suunnista katsottuna selkeästi nähtävillä ja niille kulku on helppoa. Kuitenkin esimerkiksi luola, jossa rituaalista käyttöä esiintyy, sijaitsee näkyvyydeltään rajatummassa paikassa, jolloin pelaajan täytyy sijaita tietyssä paikassa nähdäkseen luolan. Tähän luolaan kulkeminen on myös useaa muuta luolaa haastavampaa. Koska parempi näkyvyys vähentää paikan salaperäisyyttä ja siihen liitettävää epävarmuutta²³⁴, luolan sijainti osaltaan myös on yhteydessä siihen liitettävään rituaaliseen ja mystiseen merkitykseen.

Pelimaailman luolat myös oleellisesti eroavat muusta ympäristöstä, jossa ne sijaitsevat. Ne ovat suljettuja, suhteellisen pimeitä, pieniä sekä rajattuja alueita, verrattuna pelin laajoihin ja avariin ympäristöihin, jolloin myös pelaajan liikkuminen niissä on rajatumpaa. Nämä paikat luovat maisemaan monipuolisuutta, jolloin pelaaja pääsee maanpinnan lisäksi myös kulkemaan sen alla. Tämän lisäksi luolat toimivat kontrastina muuhun ympäristöön, jota täyttää rakennettu kulttuuri arkkitehtuurin muodossa, niiden ollessa luonnon muodostamia tiloja, joita pelaaja voi tutkia.

Pelialueiden maisemat ovat myös osa elävän maailman ja pelaajan pelikokemuksen rakentamista. Koska kaikki kolme, etenkin Udûn ja Sea of Núrn, eroavat visuaalisesti toisistaan niin selkeästi, tekee se niistä pelaajalle muistettavia ja helposti toisistaan erotettavia. Tämä on myös pelikokemuksen kannalta tärkeää, sillä alueiden muistuttaessa liikaa toisiaan pelaaja voi kyllästyä pelimaailmaan. Erilaiset pelialueet ja niiden maisemat tekevät maailmasta mielenkiintoisen ympäristön ja toimivat myös pelin kontekstin luojina, jossa kaikki tapahtumat tapahtuvat ja pelaaja on vuorovaikutuksessa objektien ja hahmojen kanssa. Maisemien avulla pelaaja kykenee myös luomaan omia tulkintojaan pelimaailmasta ja sen kontekstista.

²³² Moyes 2013: 9.

²³³ Mlekuž 2012: 202–203.

²³⁴ Montello & Moyes 2013: 390.

Vaikka maisemat eivät varsinaisesti vaikuta peliin, vaan ovat vain sen visuaalisia efektejä, ne kuitenkin luovat tunnelmaa ja tekevät synteettisestä maailmasta elävän tuntuisen ympäristön.²³⁵ Esimerkiksi Udûn ja Sea of Núrn luovat toisistaan poikkeavien maisemien avulla erilaisen tunnelman näille alueille. Eri alueiden maisemien visuaaliset piirteet ja erot luovat lisäksi tunteen suuresta maailmasta ja pitkistä välimatkoista alueiden välillä, jolloin maisema ehtii oleellisesti muuttua. Näiden visuaalisten piirteiden ja nimien avulla pelimaailmasta tehdään laaja kokonaisuus, jonka pieni osa pelialueiden ympäristöt vaikuttavat olevan. Lisäksi esimerkiksi maisemaa täyttävät rauniot luovat pelimaailmalle historiallisen ja ajallisen kontekstin.

5. RAKENNUKSET JA ARKKITEHTUURI

Pelin rakennettu ympäristö koostuu ihmisten ja Sauronin joukkojen luomista rakennuksista ja arkkitehtuurista. Näihin rakennuksiin kuuluvat linnoitukset ja muut suuret rakennelmat, rauniot sekä luolissa sijaitseva arkkitehtuuri. Koska erilaiset kulttuuriset ryhmät luovat ja ylläpitävät erilaisia kulttuuriympäristöjä²³⁶, vaikka ne fyysisesti olisivat samassa ympäristössä, voidaan arkkitehtuurin avulla erottaa eri ryhmien rakennuskulttuurit toisistaan. Näiden ympäristöjen muodostumiseen vaikuttavat esimerkiksi tavat ja uskomukset²³⁷, jotka pelihahmojen ja ryhmien välillä eroavat oleellisesti toisistaan.

Arkkitehtuuri ei tarkoita vain rakennusta objektina, vaan se on myös toiminnan väline.²³⁸ Pelimaailman rakennuksilla on funktioita pelin sisäisessä kontekstissa, jotka ovat tiiviisti yhteydessä alueiden puolustamiseen. Kuitenkin osa rakennelmista on saanut uusia käyttötarkoituksia historian aikana, kun rakennuksia käyttävät ryhmät ovat muuttuneet. Rakennuksilla on lisäksi oleellinen merkitys pelaajan pelikokemuksen rakentamisessa, johon vaikuttaa pelimaailman luominen elävän tuntuiseksi ympäristöksi. Kuten fyysisessäkin maailmassa, virtuaalisen maailman arkkitehtuuri auttaa ymmärtämään paikkojen menneisyyttä ja nykyisyyttä²³⁹, niiden ilmaistessa visuaalisesti pelaajalle pelimaailman historiallista kontekstia. Lisäksi arkkitehtuuri kertoo pelihahmojen kulttuurisista eroista ja toimii pelaajan liikkumisen alustana.

²³⁵ Egenfeldt-Nielsen et al. 2013: 124.

²³⁶ Kulttuuriympäristö tarkoittaa maisemaa, rakennettua ympäristöä ja arkeologista perintöä. <<https://www.mu-seovirasto.fi/fi/kulttuuriymparisto>>.

²³⁷ Strang 2008: 52.

²³⁸ McFadyen 2008: 309.

²³⁹ Reinhard 2018: 99.

Pelihakmot sekä pelaaja kokevat paikat, joissa rakennuksia sijaitsee eri tavoin ja antavat niille erilaisia merkityksiä. Nämä paikoille annetut merkitykset muodostavat paikkaidentiteettejä, jotka koostuvat esimerkiksi paikkaan kiintymisestä, ympäristön tarkastelusta ja tulkinnasta sekä tunteista siitä, millaisena paikka koetaan ja kuvitellaan.²⁴⁰ Tässä luvussa tarkastelun kohteena ovat ensin linnoitukset, jonka jälkeen siirrytään muihin suuriin rakennelmiin ja sitten raunioihin. Lopuksi käsitellään pelistä löytyvien luolien arkkitehtuuria.

5.1. Linnoitukset

Linnoitukset ovat suurimpia pelialueilla sijaitsevia rakennelmia ja rakennuskokonaisuuksia, joita esiintyy kolme kappaletta Udûnissa ja kolme Sea of Núrnenissa (Kuva 9). Linnoitukset on jaettu pelissä joko kolmeen tai kahteen pienempään osaan, joista varsinainen linnoitus koostuu ja joiden alueille niihin kuuluvat rakennelmat ovat levittäytyneet (Taulukko 6).

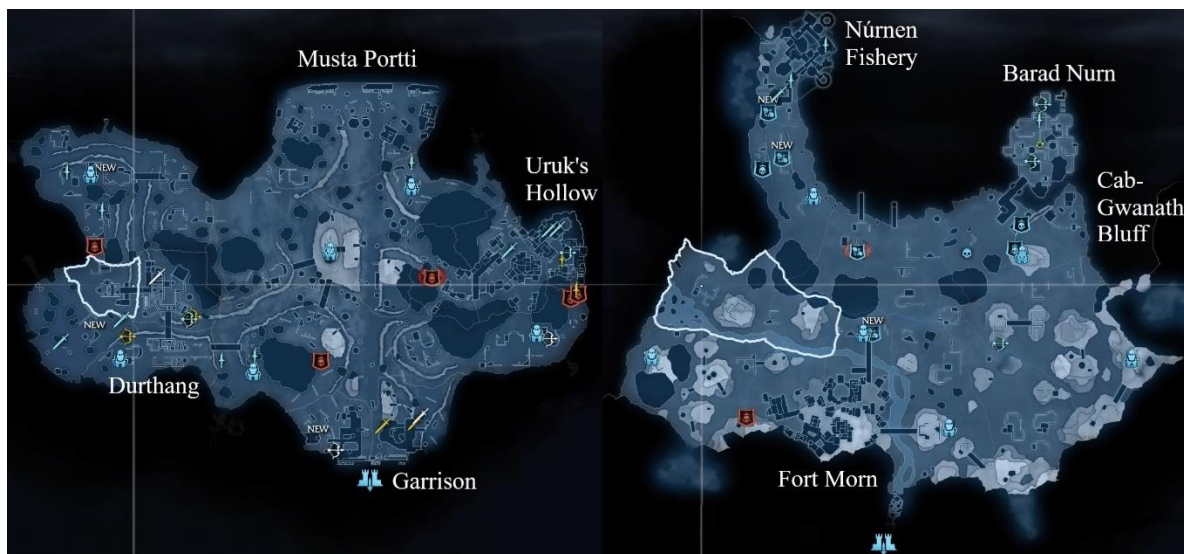
Taulukko 6. Linnoitusten tiedot: nimet, sijainti, ne osat, joista linnoitukset koostuvat, sekä linnoituksia rajaavat elementit.

Linnoitus	Alue	Osat	Rajaus
Durthang	Udûn	Durthang Keep, West & Outskirts	Kallio
Garrison	Udûn	Garrison East & West	Kallio
Uruk's Hollow	Udûn	Internment Camp, Uruk's Hollow & Uruk Proving Grounds	Kallio ja vuoristo
Fort Morn	Sea of Núrnen	Fort Morn & Ethir Poros	Kallio ja vuoristo
Barad Nurn	Sea of Núrnen	Tol Crossing, Maw of Hope & Executioner's Watch	Meri
Núrnen Fishery	Sea of Núrnen	Núrnen Peninsula & Núrnen Fishery	Meri

Linnoitukset erottavat muista pelin rakennuksista niiden yhteydestä löytyvä suuri määrä ja variaatio materiaalista kulttuuria, johon palataan luvussa 6.2. Esineet paikoissa. Lisäksi hahmojen lukumäärä on linnoituksissa suurinta. Örkeistä etenkin rivisotilaita esiintyy linnoituksissa suuri määrä, mutta myös kapteeneita esiintyy linnoituksissa usein. Örkeistä puolestaan sotapäälliköt esiintyvät ainoastaan linnoituksien yhteydessä tiettyjen tehtävien aikana. Myös orjia esiintyy suuri määrä linnoituksissa, hahmojen työskennellessä erilaisissa tehtävissä örkkien valvonnassa. Pelimaailman linnoituksilla on erilaisia käyttötarkoituksia pelin sisäisessä kontekstissa, mutta ne tarjoavat toisenlaisia funktioita myös pelaajalle. Suurin

²⁴⁰ Qazimi 2008: 307.

osa linnoituksista on alun perin ihmisten rakentamia, ja niiden alkuperäiset funktiot ovat osittain muuttuneet pelin tapahtumien aikaan tultaessa.



Kuva 9. Linnoitusten ja suurten rakennelmien sijainnit pelikartoissa. Vasemmalla Udûnin ja oikealla Sea of Núrnenin kartta. Kuvankaappaus.

5.1.1. Funktio

Yksi tärkeimmistä linnoitusten funktioista pelimaailmassa on niiden käyttäminen puolustautumiseen ja hyökkäämiseen, jotka ovat myös yleisesti linnoitusten tärkeitä käyttötarkoituksia.²⁴¹ Erityisesti Durthang ja Barad Nurn ovat linnoituksia, jotka on alun perin rakennettu ihmisten toimesta auttamaan Mordorin puolustamista Sauronilta ja samalla turvaamaan Mordorin ulkopuoliset alueet. Pelin aikana kuitenkin kaikkien pelin linnoitusten hallinta on siirtynyt Sauronin joukoille, jotka niiden avulla puolustavat Mordoria ja käyttävät niitä armeijansa linnoituksina.

Kaikki pelin linnoitukset ovat rakennettu paikkoihin, joissa niitä rajaa jostain suunnasta joko vuoristo tai meri (Taulukko 6). Esimerkiksi Núrnen Fishery on rakennettu niemenkärkeen ja Garrison vuoriston juureen. Linnoitusten rakentaminen sellaiselle paikalle, jossa ympäristö suojelee niitä jostain suunnasta, on yleistä myös fyysiselle maailmalle. Esimerkiksi Euroopassa 1100-luvun lopussa ja 1200-luvun alussa Itävallassa, Italiassa ja Sveitsissä linnoituksia

²⁴¹ Jones 1999: 164.

rakennettiin paikkoihin, kuten kukkuloille ja niemenkärkiin, joissa luonnonmuodostelmat toimivat osana niiden puolustamista.²⁴²

Sijainnin lisäksi etenkin Durthangin ja Barad Nurnin funktio puolustautumiseen tulee myös ilmi niiden rakennusmateriaaleista, joka on kivi. Esimerkiksi keskiajalla kivi muuttui linnoitusten rakennusmateriaaliksi, sen ollessa puuta kestävämpi materiaali.²⁴³ Näiden kahden linnoituksen vartiotornien muodot ovat pyöreähköjä, ja historiassa linnoitusten kylkitornit ja niiden muotojen muuttuminen pyöreiksi tai kuperiksi on lisännyt linnoituksen kykyä kestää paremmin siihen kohdistunut hyökkäys.²⁴⁴ Erityisesti myös Barad Nurnin muurit ilmaisevat tätä funktiota, niiden ollessa yksi osa linnoituksen puolustusta.²⁴⁵ Barad Nurnin funktiota ilmaisevat lisäksi esimerkiksi keskiajan linnoituksistakin tutut puolustamiseen suunnitellut rakennusominaisuudet, kuten linnoituksen rakentaminen korkean tornin ympärille.²⁴⁶ Vaikka pelin muiden, tyypillisesti puusta rakennettujen, linnoitusten alkuperäiset funktiot eivät todennäköisesti ole olleet alun perin alueen puolustamisessa, on niistä kuitenkin muokattu myös tähän tarkoitukseen soveltuvia kokonaisuuksia. Tästä kertovat erityisesti jokaisessa puisessa linnoituksessa olevat nelikulmaiset vartiotornit sekä Núnnen Fisheryn puinen aitaus.

Garrisonin linnoitus eroaa muista pelin linnoituksista, koska sitä ollaan pelin aikana vasta rakentamassa. Lisäksi se on ainut linnoitus, joka on täysin Sauronin joukkojen rakentama (Taulukko 7). Tämä tulee ilmi arkkitehtuurisina eroina pelin muihin linnoituksiin verrattuna. Esimerkiksi suoraan kallioon kiinni rakennettuja ja raudasta valmistettuja vartiotorneja ei esiinny muualla pelissä (Kuva 10). Esimerkiksi myös Saksassa keskiajalla vuoristoisuutta on käytetty hyväksi linnoitusten rakentamisessa.²⁴⁷ Garrisonin funktio on Rautakidan rakentaminen, portin, joka kontrolloi pääsyä Udûnista Mordorin sisempiin alueisiin, kuten Sea of Núnneniin.

²⁴² Jones 1999: 170–171.

²⁴³ Jones 1999: 168.

²⁴⁴ Jones 1999: 173–175.

²⁴⁵ Kaufmann & Kaufmann 2004: 34.

²⁴⁶ Jones 1999: 168.

²⁴⁷ Jones 1999: 176.

Taulukko 7. Linnoitusten alkuperäiset rakentajat ja päärakennusmateriaalit.

Linnoitus	Alkuperäiset rakentajat	Päärakennusmateriaali
Durthang	Ihmiset	Kivi
Garrison	Örkit	Puu ja teräs
Uruk's Hollow	Ihmiset	Puu
Fort Morn	Ihmiset	Puu
Barad Nurn	Ihmiset	Kivi
Núrnén Fishery	Ihmiset	Puu

Puolustautumisen ja hyökkäyksen lisäksi etenkin puisilla linnoituksilla on ollut ja on myös pelin tapahtumien aikana muita käyttötarkoituksia. Esimerkiksi Uruk's Hollow on toiminut aikaisemmin ihmisten markkinakaupunkina²⁴⁸, mutta Sauronin joukkojen noustessa alueella valtaan siitä on tullut orjaleiri sekä örkien toiminnan keskus Udûnissa. Tällä linnoituksella on paljon arkkitehtuurisesti yhteistä Sea of Núrnénissa sijaitsevien Fort Mornin ja Núrnén Fisheryn kanssa, joten myös näiden linnoitusten voidaan olettaa olevan alun perin ihmisten rakentamia. Näiden linnoitusten päärakennusmateriaalien ollessa puu, ei myöskään niitä ole todennäköisesti rakennettu alun perin puolustamis- tai hyökkäystarkoitukseen.

Uruk's Hollown tapaan myös Garrison ja Fort Morn toimivat orjaleireinä. Erilaisia leirejä, kuten vanki- ja työleirejä, on historian aikana käytetty aina kaukaisesta menneisyydestä nykypäivään asti.²⁴⁹ Näiden paikkojen tarkoituksena on pitää vaaralliseksi nähdyt henkilöt ja ryhmät säilössä, jolloin heidän liikkumistaan pyritään kontrolloimaan ja rajoittamaan materiaalisien kulttuurin avulla.²⁵⁰ Tämän tavan voidaan tulkita liittyvän esimerkiksi poliittisiin, taloudellisiin ja sotilaallisiin tarkoituksiin, niiden ollessa yhteydessä rodullisiin, etnisiin, poliittisiin ja sosiaalisiin toisistaan eroaviin näkemyksiin.²⁵¹ Kyseisten leirien määränäänä on pyrkiä kontrolloimaan kehoa, mutta myös mieltä.²⁵²

Näiden paikkojen koot voivat vaihdella aina pienistä, yhden huoneen tai rakennuksen kokoisista tiloista aina suuriin maa-aloihin. Leirien rajoina voivat toimia niin ihmisten rakentamat esteet, kuten aidat ja muurit, tai luonnolliset rajat, kuten aavikot ja joet.²⁵³ Pelissä ihmisorjien säilömiseen tarkoitettut alueet sijaitsevat linnoitusten yhteyksissä omilla alueillaan, jota ilmaisee esimerkiksi Uruk's Hollowssa sijaitseva Internment Camp -niminen alue.

²⁴⁸ Tästä kertoo pelin sisäinen taustatarina.

²⁴⁹ Myers & Moshenska 2013: 2, 4.

²⁵⁰ Myers & Moshenska 2013: 2.

²⁵¹ Myers & Moshenska 2013: 3.

²⁵² Myers & Moshenska 2013: 4.

²⁵³ Myers & Moshenska 2013: 2–3.

Orjuutettuja hahmoja pidetään rautaisissa häkeissä, joita on sijoitettu useita vierekkäin ja/tai päällekkäin. Fort Mornissa sijaitsee lisäksi ainut orjaleiri, jonka alue on rajattu rautaisella aidalla, kuitenkin jokaista kolmea leiriä rajaa myös yhdestä tai useammasta suunnasta kallio.

Erilaisten leirien taustalla on välttämättömyys suurten vihollisjoukkojen kontrollointiin,²⁵⁴ joka tulee myös pelissä ilmi suurten ihmisjoukkojen keskittämällä vastaaville alueille. Vangittuja ei usein olekaan tarvetta kohdella yksilöinä, vaan yhtenäisenä kontrolloitavana joukkona.²⁵⁵ Useiden ihmisten pitäminen pienissä häkeissä ilmaisee myös örkkien epäinhimillisyyttä ja suhtautumista vihollisiinsa, kun nämä hahmot nähdään vain työvoimana ja häkkeihin suljettavina eläiminä. Tavallisesti leirien arkkitehtuuri toimiikin kontrollin ja sorron merkinä.²⁵⁶

Pelin sisäisten funktioiden lisäksi linnoituksilla on myös pelaajalle erilaisia käyttötarkoituksia. Linnoitusten ja niiden piirteiden sekä funktioiden yhteys fyysiseen maailmaan ja sen kulttuureihin tekee pelimaailmasta todellisen tuntuksen ympäristön. Linnoitukset toimivatkin pelissä yhtenä maailman rakentamisen osa-alueista. Tässä ympäristössä pelaaja kykenee lukemaan ja tulkitsemaan virtuaalimaailman visuaalisia viestejä pelimaailman rakenteista. Esimerkiksi myös linnoitusten historiasta ilmaisevan kulumisen avulla pelaaja paremmin ymmärtää pelimaailman historiallisen kontekstin. Tämän lisäksi yksi tärkeä funktio pelaajan kannalta on linnoitusten tarjoamat mahdollisuudet liikkumiseen ja henkilökohtaisen pelitavan suunnittelulle. Suuret, kompleksiset ja monikerroksiset rakennelmat tarjoavat useita tapoja pelata peliä, samalla luoden tästä liikkumisen alustasta visuaalisesti mielenkiintoisen ja muistettavan, sillä yksikään linnoitus ei ole identtinen toistensa kanssa.

5.1.2. Merkitykset

Linnoituksilla on pelin sisäisessä kontekstissa niiden funktioiden lisäksi erilaisia merkityksiä pelihahmoille ja pelaajalle. Nämä merkitykset ovat yhteydessä paikkaidentiteetteihin ja niiden muutoksiin. Linnoitusten merkitykset ovat joidenkin ryhmien näkökulmasta kokeneet suuria muutoksia, samalla kuitenkin luoden niihin liitettäviä uusia merkityksiä. Näitä merkityksiä ilmaistaan visuaalisesti esimerkiksi arkkitehtuurisina muutoksina ja värimaailman avulla.

Koska pelin linnoituksista kaikki muut paitsi Garrison ovat alun perin ihmisten rakentamia, on näillä rakennelmilla ihmisille tietynlaisia merkityksiä, jotka oleellisesti eroavat

²⁵⁴ Banks 2013: 113.

²⁵⁵ Banks 2013: 113.

²⁵⁶ Banks 2013: 111.

vihollishahmojen niille antamista merkityksistä. Sauronin joukkojen vallattua linnoitukset, ovat niiden merkitykset muuttuneet eri ryhmille, vaikka niiden funktiot osittain pysyvätkin ennallaan. Koska esimerkiksi elinkeinot ohjaavat paikkaidentiteettiä²⁵⁷, määrittää Núrn Fisheryn identiteettiä oleellisesti sen käyttö ja merkitys Mordorin elinkeinon mahdollistamisessa kalastuksen muodossa. Samalla tavalla linnoitusten käyttö puolustamiseen ja hyökkäämiseen ovat edelleen käytössä, vaikka niitä käyttävät ryhmät ovat muuttuneet ihmisistä örkkeihin.

Linnoituksiin liitetyt paikkaidentiteetit voivat muuttua esimerkiksi rakennusten ja tilojen käytön ja funktioiden muutosten takia, sillä paikan fyysisten ominaisuuksien muutokset vaikuttavat niistä tehtäviin havaintoihin, joka puolestaan vaikuttaa paikkaan kiintymiseen.²⁵⁸ Paikkaan kiintymisellä tarkoitetaan ihmisten tai yksilöiden ja tiettyjen paikkojen välisten linkkien ja sidosten muodostumista.²⁵⁹ Paikkaan kiintyminen vähenee paikan menetyksen yhteydessä,²⁶⁰ sillä ollessa negatiivisia vaikutuksia niin yksilöille kuin kollektiiviselle identiteetillekin.²⁶¹ Pelimaailmassa ihmiset ovat menettäneet ennen hallussaan olevia paikkoja, joita melkein kaikki pelin rakennelmat ovat olleet. Linnoitusten merkitykset ovatkin ihmishahmojen näkökulmasta muuttuneet asuinpaikoista orjaleireiksi ja pakkotyön areenoiksi. Kotiseutu ja koti ovatkin paikkaan kuulumisen tunteeseen ja siihen yhdistettävien identiteettien oleellisia elementtejä²⁶², jotka ovat ihmishahmojen näkökulmasta kokeneet suuria muutoksia. Paikoilla onkin oleellinen rooli erilaisten identiteettien muodostumiselle.²⁶³ Tämän vuoksi muutokset paikoissa ovat myös vaikuttaneet pelihahmojen identiteetteihin, esimerkiksi orjuuden määrittäessä suurta osaa ihmishahmojen identiteeteistä paikkojen menetyksen seurauksena. Sauronin joukoille linnoitusten käyttö puolestaan merkitsee Mordorin hallintaa.

Tästä paikkaidentiteetin muutoksesta ilmaisevat myös linnoitusten muutetut nimet, esimerkiksi entisen ihmisten markkinakaupunki The Slabsin muuttuminen Uruk's Hollowksi. Paikkojen uudelleen nimeämistä esiintyy usein vallan vaihtumisen yhteydessä, jolloin uusien nimien avulla voidaan pyrkiä poistamaan merkkejä vanhasta hallinnasta.²⁶⁴ Nimen vaihto onkin vahva viesti paikkojen kontrollista.²⁶⁵ Linnoitusten uudet nimet myös tekevät osaltaan näistä

²⁵⁷ Laitinen 2002: 198.

²⁵⁸ Ujang & Zakariya 2015: 710–711.

²⁵⁹ Ujang & Zakariya 2015: 712.

²⁶⁰ Ujang & Zakariya 2015: 713.

²⁶¹ Fullilove 1996: 1518.

²⁶² Laitinen 2002: 195.

²⁶³ Ujang & Zakariya 2015: 712–713.

²⁶⁴ Rose-Redwood 2010: 457.

²⁶⁵ Rose-Redwood 2010: 460.

paikoista epäinhimillisiä ja muuttavat niiden merkityksiä. Linnoitusten nimet ilmaisevat sitä, millaisina sankarihahmot ne näkevät, sillä niistä käytetään ihmisten niille antamia ilmaisuja, kuten maisemia käsiteltävässä luvussa todettiin. Paikkojen nimillä on myös tärkeä rooli emotionaalisessa paikkaan kiintymisessä.²⁶⁶ Koska linnoitusten nimistä osa on vaihdettu ja niiden merkitykset ovat oleellisesti muuttuneet, esimerkiksi Uruk's Hollow ja sen eri alueiden nimet (taulukko 6), sekä muut ihmisten näkökulmasta negatiiviset paikkojen nimet ilmaisevat, että näitä paikkoja ei enää koeta samalla tavalla kuin aikaisemmin. Esimerkiksi Fort Morn tarkoittaa pimeää linnoitusta.

Paikkojen nimet myös luovat niille historiallisen kontekstin, jolloin paikalla on vanha nimensä, joka on korvattu uudella.²⁶⁷ Tämä historiallinen konteksti myös on yksi piirre, jolla pelimaailmalle voidaan luoda oma historiansa visuaalisten piirteiden lisäksi. Nimen muutokset kertovat siis pelimaailman tapahtumista ja viittaavat aikaan ennen kuin pelaaja on astunut sinne. Paikkojen nimet ovat lisäksi keskeinen osa kulttuurisia järjestelmiä²⁶⁸, joten ne myös ilmaisevat pelihahmojen kulttuureja ja tekevät näistä kulttuureista kompleksisia. Linnoitusten nimet myös luovat eroja paikkojen välille, joiden avulla pelaaja voi erottaa ne toisistaan.

Linnoitusten arkkitehtuuriset muutokset ilmaisevat näiden paikkojen vallan vaihtumista, kun alkuperäisiin rakenteisiin on lisätty örkkien rakentamiselle ominaisia piirteitä ja yksityiskohtia. Näitä örkkien arkkitehtuurille tyypillisiä piirteitä ovat etenkin raudan ja puun käyttö rakennusmateriaaleina, sekä terävät ja piikikkäät muodot. Vaurioituneiden linnoitusten rakenteita on esimerkiksi kunnostettu puulaudoilla, joista suurin osa on kiinnitetty alkuperäisiin rakenteisiin nähdessä vinon, käytännöllisyyden ollessa esteettisyyttä tärkeämmässä osassa. Raudasta valmistettuja osia puolestaan on käytetty esimerkiksi ikkunoiden kaltereissa, orjien häkeissä sekä lankkujen kiinnityksessä. Örkkien arkkitehtuuri tulee selkeimmin esille Garrisonilla, jossa vartiotornit on valmistettu raudasta (Kuva 10). Arkkitehtuurissa tapahtuneet muutokset muuttavat linnoitusten visuaalisuutta, joka vaikuttaa paikan tuttuuden tunteeseen ja samalla paikkaan kiintymiseen. Sauronin joukkojen luodessa valloitetuista linnoituksista omalle ryhmälleen soveltuvaa ympäristöä, se samalla muuttaa ihmishahmojen suhdetta näihin paikkoihin.

Linnoitusten merkitykset ovat muuttuneet myös niihin kohdistuneen väkivallan seurauksena. Tämä on erityisesti huomattavissa Durthangissa, vaikka yksikään linnoitus ei ole

²⁶⁶ Rose-Redwood 2010: 458.

²⁶⁷ Rose-Redwood 2010: 459.

²⁶⁸ Rose-Redwood 2010: 458.

säästynyt jonkin asteiselta tuholta. Tässä linnoituksessa olleisiin ihmispatsaisiin on kohdistunut mahdollisesti systemaattista väkivaltaa. Yksikään näistä patsaista ei ole ehjä, yhden lojuessa maassa paloiksi tuhoutuneena. Tämä patsaiden ja monumenttien tuhoaminen ilmaisee myös pyrkimyksiä tuhota ihmisten hallinnasta ilmaisevaa materiaalista kulttuuria, sillä materiaalsen kulttuurin tuhoaminen on oleellisesti yhteydessä muistamiseen ja unohtamiseen.²⁶⁹ Väkivalta myös muuttaa oleellisesti arkkitehtuurin materiaalista muotoa ja sen identiteettiä.²⁷⁰ Materiaalsen kulttuurin tuhoaminen ja siihen liittyvät merkitykset tulevat myös oleellisesti esiin Sauronin monumentin muodossa.



Kuva 10. Garrisonilla sijaitseva suoraan kallioon kiinnitetty rautainen vartiotorni, jossa örkkien arkkitehtuurille tyypillisiä teräviä kulmia. Kuvankaappaus.

5.1.3. Sauronin monumentti

Garrisonin linnoituksessa sijaitseva Rautakita ja sen laelle rakennettu Sauronin monumentti on pelimaailmassa piirre, jolla on suuri merkitys pelin eri ryhmille, mutta myös pelaajalle. Tämä monumentti myös ilmaisee visuaalisesti vihollis- ja sankarihahmojen kulttuurien välisiä eroja. Monumentti esittää koko kehoa peittävään haarniskaan sonnustautunutta Sauronia, joka pitää oikeassa kädessään nuijaa ja toisessa kädessä ihmisorjien kahleita. Monumentissa on kuvattu

²⁶⁹ Wagoner & Brescó 2016: 3.

²⁷⁰ Herscher 2014: 467.

Sauronin lisäksi 12 orjuutettua ihmistä, ja lisäksi toinen tunnistamaton haarniskaan pukeutunut orjuuttaja. Sauronin patsas on rakennettu raudasta ja muut hahmot kivistä (Kuva 11).

Monumentin symbolinen merkitys liittyy siinä kuvattujen hahmojen kokoihin. Taiteen historian aikana hahmojen tärkeyttä ja asemaa onkin useissa eri kulttuureissa kuvattu arvoperspektiivin kautta, kuten esimerkiksi muinaisen Egyptin, hindulaisessa ja varhaisessa kristillisessä taiteessa.²⁷¹ Monumentissa myös Sauron on kuvattu suurimpana hahmona, ilmaisten näin korkeaa asemaa erityisesti ihmisiin nähden. Koska monumentilla on yhteys oikeisiin kulttuureihin, tekee se myös virtuaalisesta kulttuurista aidomman oloisen.

Monumentti tuo myös vahvasti esiin eri kulttuurien väliset erot. Tavallisesti sotamuistomerkeille on yleistä, ettei väkivaltaa ja kuolemaa kuvata²⁷², vaan niistä pyritään luomaan sellaisia, jotka kieltävät väkivallan ja aggression ilmaisemisen.²⁷³ Tässä suhteessa Sauronin patsas eroaa selkeästi fyysisen maailman kulttuureista ja sen materiaalisesta ilmaisusta, sillä monumentissa nimenomaan tuodaan suoraan esille ihmisten alistaminen, orjuuttaminen sekä väkivallan hyväksyminen. Näiden aatteiden ja kulttuurin normien esittäminen tekee Sauronista ja hahmon joukoista epäinhimillisiä olentoja niin pelin sankarihahmoille kuin pelaajallekin. Monumentti tekee myös eron örkkien ja ihmisten kulttuurien välille, kun sitä verrataan Durthangissa sijaitseviin ihmispatsaisiin. Näiden patsaiden asennot ovat puolustavia, eikä hahmoilla ole yllään haarniskaa (Kuva 11). Patsaiden rauhanomaisempi sanoma tekee ihmisten kulttuurista ja sen visuaalisesta ilmaisusta myös pelaajalle samaistuttavamman.

²⁷¹ Honour & Fleming 2001: 63; Hollingsworth 2016: 40, 98–99, 137.

²⁷² van Yperséle 2004: 30.

²⁷³ Connerton 2009: 29.



Kuva 11. Pelimaailman patsaita ja monumentteja. Kuvassa vasemmalla yksi Durthangissa sijaitsevista ihmispat-saista ja oikealla Garrisonilla sijaitseva Rautakita ja Sauronin monumentti, jonka taustalla maisemassa näkyy Tuo-miovuori. Kuvankaappaus.

Sauronin monumentti toimii myös kollektiivisten muistojen ylläpitäjänä. Muistipaikat kuten muistomerkit ovatkin kollektiivisen muistin perusta.²⁷⁴ Kollektiivinen muisti on laajasti jaettua tietoa menneistä tapahtumista, joita ei ole välttämättä itse henkilökohtaisesti koettu, mutta muistot ovat kollektiivisen viestinnän kautta rakennettuja.²⁷⁵ Lisäksi kollektiivinen muisti pitää yllä ryhmän normeja ja arvoja, sekä toimii symbolisena resurssina.²⁷⁶ Sauronin joukoille monumentti toimii muistutuksena Sauronin vallasta ja voimasta.

Monumentti toimii myös pelin sankarihahmojen kollektiivisten muistojen ylläpitäjänä, joille se toimii negatiivisia merkityksiä sisältävänä muistomerkinä. Kollektiivinen muisti toimii lisäksi esimerkiksi oikeuttamaan ryhmän toimintaa sen ulkopuolisia kohtaan ja antaa motivaatiota taistella esimerkiksi historiallisia vihollisia vastaan.²⁷⁷ Monumentti ja sen sanoma mahdollisesti herättää ihmishahmoissa pelkoa, mutta myös vastarintaa, joka ilmenee pelissä näiden hahmojen ja pelaajan toimesta monumenttiin kohdistuneen väkivallan välityksellä.

²⁷⁴ Gonza'lez-Ruibal 2008: 256.

²⁷⁵ Paez & Liu 2011: 105.

²⁷⁶ Paez & Liu 2011: 106.

²⁷⁷ Paez & Liu 2011: 109.

Erilaiset monumentit usein joutuvatkin väkivallan kohteeksi ja materiaallinen maailma onkin tiukasti yhteydessä väkivaltaan ja konflikteihin.²⁷⁸ Koska Sauronin monumentti tuhoaan ihmishahmojen ja pelaajan toimesta, on myös pelaaja osa tätä paikan merkityksen muuttamista. Väkivalta materiaalista kulttuuria kohtaan voi olla tahatonta, mutta myös taktista ja suunniteltua, jolloin tarkoituksena on esimerkiksi tarkoituksellinen provokaatio tai vihollisen fyysisten jälkien pois pyyhkiminen maisemasta.²⁷⁹ Koska materiaallinen kulttuuri heijastaa ryhmien identiteettejä, tuhoaminen voi olla osa psykologista sodankäyntiä.²⁸⁰ Konfliktin toisen osapuolen materiaalista kulttuuria pyritään tuhoamaan, koska se kertoo vastakkaisen ryhmän historiasta.²⁸¹

Erilaisten kuvien tuhoaminen on osa muistojen hävittämistä, sillä materiaallinen maailma välittää merkityksiä muistin avulla.²⁸² Esimerkiksi Roomassa rikollisten muisto pyrittiin hävittämään tuhoamalla henkilöstä kertova materiaallinen kulttuuri, tarkoituksena pyyhkiä muisto henkilön olemassaolosta.²⁸³ Samalla tavalla myös pelissä Sauronin muistoa pyritään heikentämään poistamalla maisemasta sitä hallitseva elementti. Koska monumentin tuhoaminen muuttaa koko Udûnin ilmettä visuaalisesti, se vaikuttaa myös siihen, millaisena pelaaja kokee pelimaailman. Pelaaja ei mahdollisesti enää monumentin tuhoamisen jälkeen muista, millainen monumentti oli, tai miltä ympäristö näytti sen vielä sijaitessa Rautakidan huipulla.

Monumentin sijainnilla on myös oma merkityksensä suhteessa muuhun maisemaan, sillä se on sijoitettu paikkaan, jossa suoraan sen takana on näkyvissä Tuomiovuori. Nämä molemmat pelimaailman maiseman oleelliset piirteet toimivat myös Mordorin identiteetin määrittäjinä, monumentin ilmaistessa vihollishahmojen pahuutta ja tulivuoren kertoessa alueen vaarallisuudesta, kuten maisemia käsittelevässä luvussa todettiin. Monumentin ja Tuomiovuoren yhteys myös ilmaisee tulivuoren tärkeää merkitystä Sauronin hahmolle tässä fantasiamaailmassa.²⁸⁴

²⁷⁸ Hall 2016: 79.

²⁷⁹ Hall 2016: 81.

²⁸⁰ Van Der Auwera 2012: 50.

²⁸¹ Van Der Auwera 2012: 56.

²⁸² Hall 2016: 81.

²⁸³ Connerton 2008: 60.

²⁸⁴ Tuomiovuori on paikka, jossa Sauronin mahtisormus taottiin.

5.2. Suuret rakennelmat

Pelimaailmassa sijaitsee yhteensä kolme suurta rakennelmaa, yksi jokaisella pelialueella. Näihin suuriin rakennelmiin kuuluvat Udûnissa Musta Portti, Sea of Núrnenissa Cab-Gwanath Bluffin alueella sijaitseva rakennelma ja Ered Glamhothin linnoitus²⁸⁵. Linnoitusten tapaan nämä rakennelmat sijaitsevat pelialueiden reunojen läheisyydessä, jolloin niitä rajaa jostain suunnasta vuoristo ja/tai meri, niiden ollessa linnoitusten tapaan rakennettuja paikkoihin, joissa luonnonmuodostelmat toimivat osana niiden puolustamista (Taulukko 8).

Taulukko 8. Suurten rakennelmien tiedot: sijainti, rajaava elementti, rakennusmateriaali sekä rakentajat.

Rakennelma	Alue	Rajaus	Rakennusmateriaali	Alkuperäinen rakentaja
Musta Portti	Udûn	Vuoristo/kallio	Kivi	Ihmiset
Cab-Gwanath Bluff	Sea of Núrnen	Meri	Kivi	Ihmiset
Ered Glamhoth	Ered Glamhoth	Vuoristo/kallio	Kivi	Sauronin joukot

Näitä rakennelmia ei pelissä lueta kuuluvan linnoituksiksi, vaikka niillä on näiden rakennusten kanssa joitakin yhteisiä piirteitä. Ne eivät kuitenkaan ole yhtä laajalle alueelle levinneitä ja kompleksisia kuin linnoitukset. Suuret rakennelmat eroavat linnoituksista lisäksi siinä, että niitä käyttävien hahmojen lukumäärä on paljon pienempi.

Suurilla rakennelmilla on myös paljon eroja toisiinsa nähden liittyen niiden kokoon, arkkitehtuuriin ja käyttäjiin. Rakennelmat ilmaisevat visuaalisesti pelimaailman pitkää ja sotaista historiaa, sillä jokaisessa näistä kolmesta rakennelmasta esiintyy kulumisen merkkejä. Suuret rakennelmat myös ilmaisevat niitä rakentaneiden ryhmien kulttuureja toisistaan poikkeavien arkkitehtuuristen piirteiden välityksellä.

Suuria rakennelmia käytetään linnoitusten tapaan Mordorin puolustamiseen, joka käy ilmi näiden rakennusten arkkitehtuurisista ominaisuuksista. Jokaiselle suurelle linnoitukselle yhteisiä puolustuksesta kertovia piirteitä ovat vartiotornit, jotka ovat olleet tyypillisiä piirteitä linnoituksille esimerkiksi keskiajalla. Näiden tornien osittain pyöristetyt muodot myös kestävät paremmin iskuja, kuin suorakulmaiset muodot.²⁸⁶ Yhteistä näille rakennelmille on myös niiden rakentaminen kivistä, joka linnoitusten kertoo soveltuvuudesta puolustamaan aluetta. Jokaisessa näissä rakennelmissa on myös muuri, joka vaikeuttaa niitä kohtaan hyökkäämistä.²⁸⁷

²⁸⁵ Ered Glamhothin rakennelmaa ei luokitella pelissä kuuluvan linnoituksiin, käytän siitä kuitenkin tässä yhteydessä linnoitus -nimitystä, sillä se kuvaa parhaiten rakennelmaa.

²⁸⁶ Jones 1999: 173–175.

²⁸⁷ Kaufmann & Kaufmann 2004: 34.

Puolustautumiseen liittyvästä funktiosta ilmaisevat myös rakennuksien yksilölliset ominaispiirteet. Esimerkiksi Mustan Portin yläosassa olevista aukoista (*machicolations*) voidaan heittää materiaalia hyökkääjien päälle, tai ampua jousilla (Kuva 12). Vastaavanlaisia puolustautumiseen käytettyjä aukkoja on ollut käytössä esimerkiksi 1300-luvulla linnoituksissa Euroopassa.²⁸⁸

Mustan Portin arkkitehtuurissa tulee myös ilmi rakennelman ja samalla pelialueen historia. Portissa on huomattavissa kahta erilaista arkkitehtuurista tyyliä, ihmisten ja Sauronin joukkojen siihen rakentamat osat. Ihmisten arkkitehtuuri tulee ilmi siinä, että Portin kaksi ulointa tornia on rakennettu eri tavalla suhteessa muihin. Näiden tornien koristelussa on myös käytetty symbolia, joka esiintyy myös keräiltäviin artefakteihin kuuluvassa Gondorin rahassa. Lisäksi näitä torneja ympäröivät ihmispatsaat.



Kuva 12. Musta Portti. Kuvassa nähtävissä vasemmalla korkeimman tornin arkkitehtuuriset erot verrattuna kahteen muuhun torniin ja arkkitehtuurinen piirre (*machicolations*). Kuvassa lisäksi muurin päällystämistä tummalla rautakerroksella, sekä paikan hallitsemisesta kertovat punaiset liput. Kuvankaappaus.

Sauronin joukkojen arkkitehtuuri Mustassa Portissa tulee puolestaan ilmi örkeille tyypillisten piirteiden välityksellä, joita ovat raudan ja terävien kulmien käyttö. Portin muuria ollaankin pelin tapahtumien aikana päällystämässä tummalla rautakerroksella (Kuva 12). Seinän päällystämisen syy voi olla Portin vahvistaminen, sillä sen seinässä on huomattavissa kulumista, joka näyttää olevan peräisin sitä kohtaan kohdistuneesta hyökkäyksestä, sillä

²⁸⁸ Jones 1999: 179.

esimerkiksi keskiajalla linnoitusten seinämiin kohdistettiin hyökkäyksiä, pyrkimyksenä heikentää niitä.²⁸⁹ Rautakerroksella voi olla myös visuaalinen merkitys, sen tehdessä portista värimaailmaltaan tummemman ja entistä uhkaavamman niin pelihahmoille kuin pelaajallekin.

Cab-Gwanath Bluffin alueella sijaitseva rakennelma on puolestaan yhteydessä läheiseen Barad Nurnin linnoitukseen, johon sen identiteetti vahvasti liittyy. Vaikka rakennelmaa ei ole määritelty osaksi Barad Nurnia, on se selkeästi yhteydessä siihen arkkitehtuuristen piirteiden ja materiaalsen kulttuurin perusteella. Rakennelman arkkitehtuuri on samanlaista kuin Barad Nurnissa, esimerkiksi kivien asettelu ja rakennelmien muodot ovat yhteneväisiä. Rakennelmaa käytetään mahdollisesti eräänlaisena Barad Nurnin etulinnakkeena, sillä sen avulla voidaan estää käynti linnoitukseen maalta meren yli esimerkiksi köysien avulla. Etulinnakkeita on rakennettu esimerkiksi keskiajalla linnoituksien turvaamiseen.²⁹⁰ Sijainnin ja visuaalisten piirteiden takia voidaan päätellä, että samaan ryhmään kuuluvat ihmiset ovat rakentaneet nämä kaksi rakennelmaa.

Tämä ihmisten ja Sauronin joukkojen vallan vaihtuminen Mordorin historian aikana on myös muuttanut näiden paikkojen merkityksiä eri ryhmille Mustalla Portilla ja Cab-Gwanath Bluffin rakennelmalla. Aikaisemmin ihmisten turvaksi ja alueen puolustamiseen Sauronin joukkoja vastaan rakennetut rakennukset ovat muuttuneet vihollishahmojen tukikohdiksi.

Ered Glamhothissa sijaitsevalla suurella rakennelmalla on erityinen funktio ja merkitys The Tower of Sauronille, sen toimiessa tämän hahmon omana linnoituksena. Esimerkiksi keskiajalla linnat ovat toimineet selkeinä kannanottoina ja voimakkaiden henkilöiden investointina omien etujen turvaamiseksi. Sotilaallisen merkityksen lisäksi linnoitukset ovat ilmaisseet poliittista valtaa.²⁹¹ Linnoitus on myös Tower of Sauronille investointi oman edun turvaamiseksi, sen lisäksi ilmaistessa hahmon valtaa ja toimiessa statuksen sekä voiman symbolina, kuten myös keskiajan linnat ovat toimineet niiden rakentajille.²⁹²

Ered Glamhoth eroaa myös arkkitehtuurisesti muista pelin rakennuksista. Siinä ei ole nähtävissä ihmisten tai muiden sankarihahmoihin lukeutuvien hahmojen rakennuskulttuurisia piirteitä, joten linnoitus on todennäköisimmin alun perinkin rakennettu Sauronin joukkojen toimesta. Ei kuitenkaan ole varmaa, onko The Tower of Sauron rakennuttanut paikan vai vallannut sen omaan käyttöönsä. Vihollishahmoille tyypilliset arkkitehtuuriset piirteet tässä

²⁸⁹ Jones 1999: 167.

²⁹⁰ Jones 1999: 167.

²⁹¹ Jones 1999: 164.

²⁹² Jones 1999: 165.

linnoituksessa ovat raudan ja terävien kulmien käyttö esimerkiksi rakennuksen muureissa ja vartiotorneissa, jotka samalla myös ilmaisevat linnoituksen soveltuvuutta sotilaallisiin funktioihin.

Näillä kolmella suurella rakennelmalla on myös merkitystä pelaajalle. Koska näissä rakennelmissa on nähtävissä historian aikana tapahtunutta kulumista ja eri kulttuurien vaikutuksia, pelaaja saa tunteen siitä, että pelimaailma on kompleksinen ja elävän tuntuinen ympäristö. Muiden rakennelmien tapaan myös suuret rakennelmat toimivat pelaajalle liikkumisen alustana, vaikkakin Mustan Portin ja Ered Glamhothin tapauksessa rajoitetummin. Portin päälle ei voi esimerkiksi kiivetä, eikä Ered Glamhothin linnoitukseen pääse kuin kerran pelin aikana.

5.3. Rauniot

Rauniot ovat pelimaailmassa suurilukuisin rakennusten tyyppi, ja niitä sijaitsee jokaisessa kolmesta pelialueesta. Rauniot ovat rakennusten hylättyjä tai tuhoutuneita osia, jotka koostuvat ihmisten ja luonnon tekemistä osista, luonnon tunkeutuessa osaksi niiden rakenteita. Näillä rakennelmilla on oma elämänsä, joka alkaa raunion rakentamisesta ja käytöstä rakennuksena, jolloin se ei vielä ole raunio. Raunioituminen voi alkaa joko ihmisen tai luonnon toimesta, mutta niin sanottu kypsyminen rauniona täytyy tapahtua luonnon vaikutuksesta, jolloin esimerkiksi eläinten toiminta muuttaa niitä.²⁹³ Raunioita kohtaan on maailmanlaajuisesti aina kohdistettu kiinnostusta,²⁹⁴ raunioituneen muodon ollessa esimerkiksi länsimaisessa perinteessä yksi kestävimmistä ilmaisun välineistä²⁹⁵. Tämä tulee myös esiin pelimaailmassa, jonka ympäristö on pelisuunnittelijoiden toimesta luotu valmiiksi raunioituneeksi.

Pelimaailman rakennusten raunioituminen on todennäköisesti alkanut konfliktin seurauksena, sillä niiden kulumisen on niin mittavaa. Tämä tulkinta samalla kertoo Mordorin sotaista historiasta, jota raunioiden välityksellä pelaajalle viestitään. Raunioita käyttävät pelin aikana örkit²⁹⁶ ja örkkien valvonnassa työskentelevät orjat. Nämä rakennukset on valmistettu kivistä, ja ne sijaitsevat niin avarassa maastossa kuin linnoitusten läheisyydessäkin. Rauniot erottavat muista rakennuksista niiden korkea kulumisen aste, vähäinen materiaallinen kulttuuri ja pieni koko suhteessa muihin rakennelmiin. Raunioihin kuuluvat erilaiset, tyypillisesti suorakulmaisen malliset rakennukset, sillat, laiturit ja vartiotornit. Raunioiden koot vaihtelevat

²⁹³ Hetzler 1988: 51.

²⁹⁴ DeSilvey & Edensor 2012: 465–467.

²⁹⁵ DeSilvey & Edensor 2012: 465.

²⁹⁶ Rivotilaat ja kapteenit.

hyvin pienistä, joissakin tapauksissa vain muutamia seinäpaloista koostuvista suuriin, usein monikerroksisiin ja paremmin säilyneisiin rakennelmiin.²⁹⁷ Vaikka raunioita sijaitsee etenkin Udûnissa ja Sea of Núrnenissa paljon, ei niiden tarkkaa lukumäärää ole mahdollista määritellä, sillä osa raunioista on tuhoutunut niin pahasti, ettei ole mahdollista sanoa mihin kokonaisuuteen ne kuuluvat. Toisistaan erotettavissa on kuitenkin Udûnissa ja Sea of Núrnenissa noin kaksikymmentä eri rauniokokonaisuutta. Ered Glamhothissa sijaitsee vain 3 rauniota.

Udûnin ja Sea of Núrnenin rauniot ovat arkkitehtuurisilta ominaisuuksiltaan toistensa kanssa identtisiä, joten ne on todennäköisesti rakennettu saman ryhmän tai kulttuurin toimesta (Kuva 13). Molempien alueiden raunioissa esiintyy esimerkiksi samanlaisia arkkitehtuurisia piirteitä ikkuna- ja ovikaarissa. Myös rakennusmateriaali ja kivien asettelu on yhteneväistä. Suurimmaksi osaksi raunioiden muodot ovat suorakulmaisia, mutta osassa esiintyy myös kaartuvia seiniä. Pelin sisäisen taustatarinan mukaan ihmiset ovat asuttaneet molempia pelattavia alueita, joten rauniot ovat todennäköisimmin rakennettu ihmisten toimesta, pyrkimyksenä puolustaa Mordoria Sauronilta ja samalla turvata sen ulkopuoliset alueet. Näiden rakennelmien piirteillä ei ole myöskään samankaltaisuutta verrattaessa niitä örkkien rakennuskulttuuriin, joten örkit voidaan rajata pois niiden rakentajista. Ered Glamhothin raunioiden kivimateriaali ja rakennustyyli kuitenkin eroavat Udûnin ja Sea of Núrnenin arkkitehtuurista, joten alueen rauniot on todennäköisesti rakentanut eri ryhmä, mutta tätä ryhmää ei ole mahdollista määrittää pelistä saatavan tiedon avulla.



Kuva 13. Raunioiden arkkitehtuuriset samankaltaisuudet eri pelialueiden välillä, niiden kulumisen sekä kasvillisuuden tunkeutuminen rakennuksiin. Kuvassa vasemmalla yksi Sea of Núrnenin ja oikealla yksi Udûnin rauniosta. Kuvankaappaus.

²⁹⁷ Osassa raunioista on säilynyt joitakin lattia- ja kattorakenteita, jotka erottavat huoneet ja kerrokset toisistaan. Kerroksia raunioissa on yhdestä viiteen.

Rakennuksen hylkääminen nähdään usein sen elinkaaren loppuna, sen alkuperäisen merkityksen ja ulkomuodon kadotessa ja muuttuessa.²⁹⁸ Raunion elämä kuitenkin jatkuu, jos se saa uusia merkityksiä ja funktioita.²⁹⁹ Raunioiden tuleekin olla merkitykseltään erilaisia, kuin mitä ne olivat ennen raunioitumista.³⁰⁰ Aika luo raunion tekemällä rakennuksesta jotain, mitä se ei alun perin ollut.³⁰¹ Myös pelin tapahtumien aikana raunioiden merkitykset ovat osittain muuttuneet ajasta, jolloin ne olivat vielä käytössä niiden rakentajien toimesta alkuperäisissä käyttötarkoituksissaan. Osan raunioiden, kuten vartiotornien ja sataman laitureiden funktiot ovat kuitenkin edelleen samoja, esimerkiksi örkkien jousimiehet vartioivat usein aluetta tornien huipulta, vaikka rakennusten käyttäjät ovatkin muuttuneet. Raunioituneilla rakennelmilla on voinut olla myös muita käyttötarkoituksia, mutta niiden suuren kulumisen asteen takia niitä ei ole mahdollista arvioida.

Raunioihin voidaan liittää useita erilaisia toisistaan poikkeavia merkityksiä ja muistoja³⁰², jotka mahdollistavat vaihtoehtoisten kuvausten luomisen menneisyydestä.³⁰³ Rauniot voivat toimia esimerkiksi epäonnistumisen ja hylkäämisen symboleina³⁰⁴, kun puolestaan joillekin ne voivat vahvistaa kuvaa kunniakkaasta historiasta³⁰⁵. Lisäksi paikkoihin, kuten raunioituneisiin ympäristöihin, luodaan yhteys esimerkiksi aistien, kuten näkö-, kuulo-, ja hajuaistin kautta, niiden herättäessä erilaisia mielikuvia näistä paikoista.³⁰⁶ Pelissä pelaajan aistilliset kokemukset raunioiden yhteydessä keskittyvät niiden visuaalisiin piirteisiin. Näillä paikoilla on niin pelihahmojen kuin pelaajankin näkökulmasta erilaisia merkityksiä. Raunioitunut ympäristö voi etenkin ihmishahmoille toimia muistutuksena alueen hallinnan menetyksestä, kun taas puolestaan Sauronin joukoille se merkitsee voittoa.

Raunioitunut ympäristö ilmaisee myös näiden pelialueiden tärkeitä merkityksiä Mordorille. Koska rauniot ilmaisevat näiden alueiden konfliktista historiaa ja kriittisiä merkitystä, on niiden hallinnasta käyty taisteluita alueiden historian aikana. Udûnin ollessa ensimmäinen alue, jonka kautta sisemmälle Mordoriin ja sen tärkeille alueille voidaan kulkea, on tämän paikan hallinta oleellisessa osassa sinne kohdistuneiden hyökkäysten ja

²⁹⁸ Cvijovic 2017: 84.

²⁹⁹ Cvijovic 2017: 88.

³⁰⁰ Hetzler 1988: 53.

³⁰¹ Hetzler 1988: 54.

³⁰² DeSilvey & Edensor 2012: 468, 479.

³⁰³ DeSilvey & Edensor 2012: 474.

³⁰⁴ DeSilvey & Edensor 2012: 475.

³⁰⁵ DeSilvey & Edensor 2012: 479.

³⁰⁶ Edensor 2007: 230.

valloitusyritysten torjumisessa. Puolestaan Sea of Núrnenin toimiessa Mordorissa ravinnon tuotannon keskuksena, on alueen hallinta tärkeää koko alueen toimeentulon kannalta. Pelaajalle puolestaan raunioiden merkitys painottuu pelimaailman historiallisen kontekstin tulkintaan visuaalisten piirteiden avulla, sillä rauniot auttavat ymmärtämään elettyjä ympäristöjä.³⁰⁷

Raunioiden kulumisesta ilmaisevat merkit ilmaisevat pelaajalle pelimaailman historiaa, luoden vaikutelman siitä, että pelaaja on osa suurempaa kokonaisuutta ja läsnä yhdessä hetkessä Keski-Maan pitkässä historiassa. Rauniot tyypillisesti liitetäänkin menneisyyteen.³⁰⁸ Raunioissa kulumisen ja ajan merkkejä ovat rakennelmien tuhoutuneet osat, kokonaan tai osittain maan alle painautuneet lattiarakenteet ja murtuneet sekä lohjenneet kivet. Kulumista ilmaisee myös raunioihin tunkeutunut kasvillisuus (Kuva 13). Udûnin raunioissa kasvillisuus on vähäistä ja kuivaa, niiden seinillä kasvaa köynnöksiä ja lattiarakenteissa heinää. Puolestaan Sea of Núrnenissa raunioissa kasvillisuutta on paljon enemmän, seinillä kasvaa sammalta ja vihreitä köynnöksiä. Lisäksi maassa ja lattiarakenteissa kasvaa runsaammin heinää. Raunioissa esiintyvä kasvillisuus on siis suoraan yhteydessä alueiden ympäristöihin ja nämä visuaaliset erot eri pelialueiden välillä erottavat nämä paikat toisistaan ja tekevät niistä muistettavia. Tämä vaikuttaa myös pelikokemukseen, sillä visuaaliset erot estävät toiston, joka voi vaikuttaa pelikokemukseen ja peliin uppoutumiseen negatiivisesti. Raunioiden ja muiden, paremmin säilyneiden rakennusten välisellä visuaalisella kontrastilla korostetaan myös esimerkiksi linnoitusten jatkuvaa ja aktiivista käyttöä, verrattuna raunioiden osittaiseen hylkäämiseen.

Vaikka rauniot kertovat pelimaailmasta ja sen historiasta, on niillä myös muita merkityksiä ja käyttötarkoituksia pelattavuuden näkökulmasta. Koska pelaaja tulkitsee pelimaailmaa ja sen historiallista kontekstia visuaalisten merkkien avulla, jota rauniot pelissä tarjoavat, virtuaalisten raunioiden yhteys oikeaan maailmaan auttaa luomaan pelimaailmasta oikean tuntuksen ympäristön. Valmiiksi raunioituneet rakennelmat tekevät niistä myös visuaalisesti ja tekstuurisesti mielenkiintoisempia kuin virheettömät rakennukset, kun niiden suunnitteluun voidaan käyttää enemmän graafisia yksityiskohtia.³⁰⁹ Raunioilla on myös pelattavuuden kannalta oleellinen merkitys pelissä, niiden toimiessa liikkumisen alustana ja tarjotessa esimerkiksi pelaajalle piilopaikkoja.³¹⁰ Raunioita tutkiessa ja niissä liikkuessa henkilöstä tulee osa näiden paikkojen mytologiaa.³¹¹ Samalla tavoin myös raunioissa

³⁰⁷ DeSilvey & Edensor 2012: 474.

³⁰⁸ Lowe 2012: 83.

³⁰⁹ Lowe 2012: 85.

³¹⁰ Lowe 2012: 85.

³¹¹ Garrett 2016: 88.

liikkuessaan pelaaja on yhteydessä tähän raunioituneeseen ympäristöön. Raunioilla on siis oleellinen merkitys pelimaailman luomisessa ja pelaajan pelikokemuksen rakentumisen kannalta.

5.4. Arkkitehtuuri luolissa

Arkkitehtuuria esiintyy kahdessa Sea of Núrnenissa sijaitsevassa luolassa. Luolien käyttö luonille ajallisen kontekstin³¹², jota myös pelimaailmassa materiaallinen kulttuuri ja arkkitehtuuri ilmaisevat. Luolia on käytetty historian aikana useisiin eri käyttötarkoituksiin aina esihistoriasta asti. Käyttö on liittynyt esimerkiksi asumiseen, varastointiin, piiloutumiseen ja suojassa pysymiseen, sekä hetkellisesti metsästysmatkojen yhteyteen. Luolia on käytetty lisäksi uskonnollisiin ja rituaalisiin tarkoituksiin.³¹³ Esimerkiksi Euroopassa keskiajalla luolia on käytetty luostareina ja kirkkoina, joiden yhteyteen on rakennettu myös kryptoja.³¹⁴

Luolien käyttö hautapaikkoina³¹⁵ tulee myös pelimaailmassa ilmi Thang Talathissa sijaitsevassa luolassa, jossa sijaitsee kivistä rakennettu krypta luolan perällä pimeällä alueella, johon ei pääse luonnonvaloa (Kuva 14). Näillä pimeillä alueilla on tulkittu olevan tärkeä kosmologinen merkitys, ja niiden käytön on usein tulkittu olevan yhteydessä rituaalisiin aktiviteetteihin.³¹⁶ Kryptan seinillä on hautapaikkoja, joissa osassa on puisia arkkuja, ja sen arkkitehtuurissa on käytetty osittain oikealle kulttuurille tunnettuja piirteitä, kuten gotiikan taidesuunnalle tyypillisiä holveja.³¹⁷ Kryptan perällä on myös eräänlainen alttari, jonka päälle on asetettu neljä ihmisen pääkalloa ja useita pitkiä luita. Ei ole kuitenkaan varmaa, ovatko ihmiset asettaneet luut paikalleen, vai ovatko asialla olleet örkit.

³¹² Bergsvik & Skeates 2012: 2.

³¹³ Bergsvik & Dowd 2018: 1–4.

³¹⁴ Bergsvik & Dowd 2018: 6–7.

³¹⁵ Bergsvik & Skeates 2012: 6.

³¹⁶ Moyes 2013: 6–7.

³¹⁷ Hollingsworth 2016: 165.



Kuva 14. Thang Talathin luolassa sijaitseva krypta. Kuvankaappaus.

Krypta on todennäköisesti Sea of Núrnenia asuttaneiden ihmisten hautapaikka, ja näin kertoo pelimaailman ihmishahmojen kulttuureista, sillä erilaiset uskonnot ovat kulttuurisia ilmiötä³¹⁸, jotka ovat tiiviisti yhteydessä sosiaaliseen identiteettiin.³¹⁹ Vainajien hautaus myös tekee pelin ihmishahmoista inhimillisiä ja pelaajalle samaistuttavia hahmoja, sillä luoliin hautaaminen on ihmisten kulttuureille tunnettu tapa, sitä esiintyessä esimerkiksi Euroopassa jo esihistorialliselta ajalta lähtien.³²⁰ Tämä tapa myös oleellisesti erottaa ihmishahmot örkeistä, joilla ei pelin kontekstissa ole huomattavissa hautaustapoja.

Puolestaan Harad Basinin alueella sijaitsevan luolan osittain tuhoutuneet rakennelmat on valmistettu tummasta kivistä, ja niissä on huomattavissa koristelussa kaksi erilaista symbolia. Rakennelmasta on jäljellä ainoastaan osa katto- ja lattiarakenteista, ovista sekä kaltereista. Koska rakennelmat ovat tuhoutuneet, ei paikan alkuperäistä funktiota ole varmuudella mahdollista sanoa. Alkuperäiset rakentajat ovat kuitenkin voineet olla ihmisiä, jotka ovat asuttaneet aluetta. On mahdollista, että luolan rakenteet on tahallisesti tuhottu vihollishahmojen toimesta, pyrkimyksenä tuhota paikkaan liitettävät muistot ihmisistä. Arkkitehtuurin tuhoaminen onkin rinnastettu muiston tuhoamiseen.³²¹ Luolaa ei todennäköisesti ole käytetty asumuksena, sillä rakennelma sijaitsee pimeällä alueella, eikä siten

³¹⁸ Chenoweth 2009: 321; Morgan 2010: 59.

³¹⁹ Chenoweth 2009: 321

³²⁰ Orschiedt 2012: 212.

³²¹ Herscher 2014: 465.

sovellu asumuskäyttöön.³²² Nämä alueet on kuitenkin tulkittu rituaalisten merkitysten lisäksi soveltuvan esimerkiksi piiloiksi ja salaisiksi paikoiksi³²³, joten luolaa on mahdollisesti voitu käyttää piilopaikkana tai eräänlaisena varastona.

Luolien käyttö ja merkitykset pelissä yhdistävät oikean ja virtuaalimaailman toisiinsa, kun fantasiamaailmaan tuodaan osaksi oikeiden kulttuurien piirteitä. Koska esimerkiksi uskomusmaailmat ja hautaustavat ovat kulttuureille tyypillisiä osa-alueita, tekevät niistä kertovat piirteet pelissä myös virtuaalisista kulttuureista kompleksisia ja elävän tuntuista, jotka samalla vaikuttavat pelaajan pelikokemuksen rakentumiseen.

6. ESINEET

Koska materiaallisen kulttuurin tutkimuksen avulla voidaan lähestyä ihmisen toimintaa ja ajatusmaailmaa³²⁴, kertovat myös pelissä esiintyvät esineet pelihahmoista ja virtuaalisista kulttuureista. Materiaalinen kulttuuri voi esimerkiksi kertoa persoonallisesta ja sosiaalisesta identiteetistä, estetiikasta sekä niin maallisista kuin hengellisistäkin asioista.³²⁵ Esineet myös antavat tietoa pelimaailmasta ja luovat sille kontekstin.³²⁶ Materiaalinen kulttuuri ei tarkoita vain pelkkiä objekteja tai arkkitehtuuria, vaan myös niihin liitettäviä käytäntöjä ja merkityksiä, kuten arvoja.³²⁷

Pelimaailmaa täyttää materiaalinen kulttuuri erilaisten esineiden muodossa. Näihin esineisiin lukeutuvat pelihahmojen mukanaan kantama aseistus, jotka ilmaisevat pukeutumisen ohella hahmojen eri identiteettejä. Pelimaailman alueita ja paikkoja täyttävät niissä sijaitseva esineistö, jotka ilmaisevat esimerkiksi paikkojen käyttöä ja esineiden valmistajien kulttuureja. Pelimaailmasta löytyy lisäksi keräiltäviä artefakteja, jotka kuuluvat useille eri ryhmille ja kulttuureille, samalla kertoen pelimaailman historiasta.

Esineet ovat osa kompleksisten kulttuurien ja elävän tunteisen maailman rakentamista, jotka osaltaan muokkaavat ja rakentavat pelaajan pelikokemusta. Pelaaja kykeneekin visuaalisesti esineiden avulla tulkitsemaan pelihahmoja ja maailmaa, kun niillä on yhteys oikeaan maailmaan. Pelaaja tunnistaa esineet, ja osaa yhdistää niiden käyttötarkoitukset pelin kontekstiin.

³²² Moyes 2013: 6.

³²³ Montello & Moyes 2013: 394.

³²⁴ Glassie 1999: 41.

³²⁵ Glassie 1999: 42.

³²⁶ Reinhard 2018: 120.

³²⁷ Morgan 2010: 73.

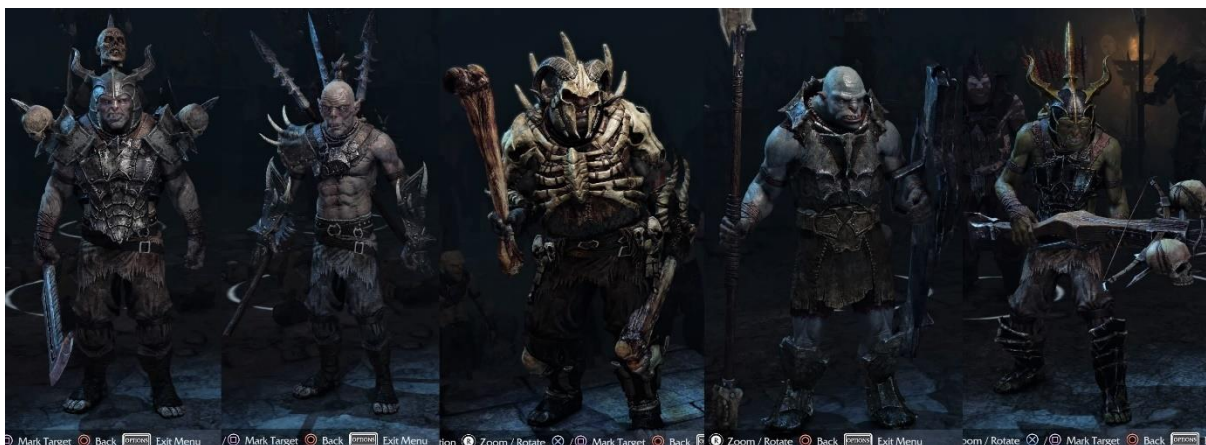
6.1. Aseet

Pukeutumisen lisäksi myös aseistus määrittää pelihahmojen identiteettejä, niin yksilöllistä kuin sosiaalistakin. Aseistus määrittää esimerkiksi örkkien kuulumista eri hahmoloukkiin, mitä voidaan korostaa lisänimien avulla (Kuva 15). Pelissä örkeillä esiintyy yhteensä viisi erilaista hahmoloukkaa, joita ovat soturit (*warriors*), metsästäjät (*hunters*), berserkit (*berserkers*), puolustajat (*defenders*) ja jousimiehet (*archers*).³²⁸ Ruumiinrakenteeltaan berserkit ja puolustajat ovat kookkaimpia, jousimiesten ja metsästäjien ollessa pienikokoisimpia. Puolestaan satureiden ruumiinrakenteet vaihtelevat pienten ja suurten välillä. Jokaisella hahmoloukalla esiintyy niille ominaisia ja toisistaan eroavia aseita (Taulukko 9). Ainoastaan berserkkien ja satureiden välillä osa aseista ovat samoja. Berserkit kuitenkin käyttävät samanaikaisesti kahta asetta yhden sijasta, mikä erottaa nämä kaksi hahmoloukkaa toisistaan. Örkkien kuulumista eri hahmoloukkiin määrittävät aseistuksen lisäksi lisänimet. Osa lisänimistä viittaa suoraan hahmoloukkaan, kuten nimet Guard Master ja Berserker Master, tai niitä määrittävään aseistukseen, kuten Spear Master, Sword Master, Bow Master ja the Shield (Liite 1).

Näihin hahmoloukkiin kuulumisen liittyy örkit osaksi eri ryhmiä, ja samalla määrittää niiden sosiaalisia identiteettejä. Eri loukkiin kuulumisella on merkitystä myös elävän maailman rakentamiseen, sillä näiden toisistaan poikkeavien ryhmien avulla pelisuunnittelijat luovat kuvan örkkien yhteiskunnasta, joka on kompleksinen ja järjestäytynyt, kun siihen kuuluville yksilöille on ennalta määritelty erilaisia tehtäviä ja vastuualueita. Näiden ryhmien väliset erot lisäävät visuaalista variaatiota yksittäisten örkkien välille, mikä samalla vaikuttaa pelaajan mielekkään pelikokemuksen syntymiseen, kun hahmojen välillä esiintyvä toisto on vähäistä.

Hahmoloukkien avulla tuodaan lisäksi esiin oikeiden kulttuurien sekä örkkien kulttuurin välisiä yhtäläisyyksiä, näiden ryhmien esimerkiksi jäljitellessä armeijoista tunnettuja joukko-osastoja, kuten keihäs- ja jousimiehiä. Fyysisen maailman ja pelaajan omalle kulttuurille sekä historialle tuttuja piirteitä hyödyntämällä pelisuunnittelijat kykenevät hahmojen materiaalsen kulttuurin välityksellä ilmaisemaan pelaajalle hahmojen identiteettejä ja kulttuureja.

³²⁸ Tutkielman kielellisen sujuvuuden takia käytän hahmoloukista puhuttaessa niiden suomennettuja termejä.



Kuva 15. Örkien hahmoluokat. Vasemmalta lähtien: soturi (Hork Head-Chopper), metsästäjä (Folgûm the Fearless), berserkki (Folgûm Cannibal), puolustaja (Khrosh the Murderous) ja jousimies (Dûshrat Bow Master). Kuvankaappaus.

Taulukko 9. Hahmoluokkien aseistukset.

Hahmoluokka	Aseistus
Soturit	Miekat, tikarit, kirveet, nuijat, koukut, sahat, sauvat
Metsästäjät	Keihäät
Berserkit	Kirveet, sirpit, vasarat, nuijat
Puolustajat	Salkoaseet, kilvet
Jousimiehet	Jalkajouset

Hahmoluokkien aseistuksen variaatiossa on toisiinsa nähden paljon eroa. Sotureilla esiintyy muihin hahmoluokkiin verrattuna selkeästi eniten vaihtelua, erilaisia aseita ryhmällä on käytössä yhteensä 19 kappaletta. Puolestaan esimerkiksi jousimiehillä esiintyy vain kaksi toisistaan poikkeavaa jalkajousta (Taulukko 10). Sotureiden aseistuksen suureen lukumäärään vaikuttaa todennäköisesti se, että tähän ryhmään kuuluvia örkkejä esiintyy määrällisesti pelissä eniten suhteessa muihin hahmoluokkiin.³²⁹ Tämän vuoksi pelaaja myös kohtaa sotureita enemmän pelin aikana ja on niiden kanssa lähemmässä kontaktissa, kuin esimerkiksi jousimiehiin tai metsästäjiin, jotka aseistuksensa vuoksi pysyttelevät pelaajasta kauempana. Tämän lähikontaktin yhteydessä pelaaja myös kiinnittää sotureiden aseistukseen ja niiden yksityiskohtiin enemmän huomiota, joten näiden aseiden visuaalisuuden on koettu olevan muihin hahmoluokkiin verrattuna tärkeämmässä asemassa.

³²⁹ Aineistossani sotureita on lukumääräisesti eniten (42 %), kun puolestaan metsästäjiä (16 %), berserkkejä (12 %), puolustajia (14 %) ja jousimiehiä (16 %) esiintyy huomattavasti vähemmän.

Taulukko 10. Örkkien aseet ja niiden variaation lukumäärät.

Ase	N
Yhden käden lyömäaseet	19
Seipäät	1
Kahden käden lyömäaseet	9
Kilvet	3
Salkoaseet	5
Jalkajouset	2

Örkkien hahmoluokkien määrittämisen lisäksi aseistus ilmaisee pukeutumisen tavoin samanaikaisia identiteettejä. Aseita voidaankin käyttää useisiin eri käyttötarkoituksiin myös sotimisen ulkopuolella, esimerkiksi erilaisina työvälineinä.³³⁰ Niillä hahmoilla, joiden aseistus on yhteydessä myös muihin funktioihin, ase määrittää sodankäyntiin liitettävien identiteettien lisäksi ammatillisia identiteettejä.³³¹ Esimerkiksi Kothug Shaman -nimisen örkin lisänimi ja sen kanssa esiintyvä sauva ilmaisevat hahmon identiteettiä ja toimintaa shamaanin roolissa. Uskomusmaailmasta ilmaiseva hahmo myös osaltaan luo örkkien kulttuurista kompleksisen, ja samalla vahvistaa mielikuvaa elävän tuntuudesta pelimaailmasta.

Aseistus ilmaisee örkkien hierarkiaa, mutta sillä on tulkittu olevan myös oma hierarkiansa. Aseita on valmistettu esimerkiksi materiaaleista, jotka soveltuvat nimenomaan sodankäyntiin, niiden samalla toimiessa hierarkioiden osoittajina.³³² Aseiden välinen hierarkia on huomattavissa esimerkiksi Pohjois-Euroopassa pronssikaudella, jolloin nimenomaan sodankäyntiin tarkoitetut miekat sijoittuivat hierarkiassa esimerkiksi puisia nuijia korkeammalle.³³³ Pelihahmoista örkeillä muutamien aseiden yhteydessä on huomattavissa vastaavanlaista hierarkiaa. Esimerkiksi jousimiesten aseissa ainoastaan kapteeneilla ja sotapäälliköillä on käytössään visuaalisesti laadukkaampi ja erilainen jalkajousi kuin rivisotilailla. Lisäksi osalla puolustajista kilvet vahvistuvat uudella rautakerroksella kapteenista sotapäälliköksi yletessä. Aseiden ja hierarkian yhteys tulee myös esiin siinä, että örkeistä rivisotilailla on käytössään vain hyvin rajoittunut määrä erilaisia aseita, kun puolestaan kapteeniksi yletessä örkin ase voi täysin muuttua ja tämän ryhmän erilaisten mahdollisten aseiden lukumäärä on huomattavasti suurempi. Samalla tavoin kuin pukeutumisessakin, aseiden muutos ilmaisee örkkien hierarkiaa.

³³⁰ Vandkilde 2011: 366.

³³¹ Vandkilde 2011: 366.

³³² Vandkilde 2015: 609.

³³³ Vandkilde 2012: 44.

Örkkien erilaisten aseiden lukumäärän ollessa korkea, on puolestaan sankarihahmojen aseiden variaatio hyvin pieni (Taulukko 11). Aseet toimivat myös osittain pelihahmojen rotujen ja kulttuurien ilmaisemisessa, kuten esimerkiksi Torvinilla, jolla esiintyy fantasiassa yleisesti kääpiöiden aseeksi yhdistetty kirves. Aseistus ilmaisee myös örkkien sotaista ja väkivaltaista kulttuuria, sen määrittäessä haarniskojen kanssa soturi-identiteettiä. Esimerkiksi myös Pohjois-Euroopan pronssikauden aseistusta on käytetty apuna aikakauden eräänlaisen soturi-identiteetin tunnistamisessa.³³⁴

Taulukko 11. Sankarihahmojen ja mustien kapteenien aseistus.

Sankarihahmot	Aseistus	Mustat Kapteenit	Aseistus
Ihmiset	Miekka, tikari, kirves	The Black Hand of Sauron	Miekka
Kääpiö	Kirves	The Hammer of Sauron	Nuija
Haltia	Jousi	The Tower of Sauron	Tikari

Vihollishahmoilla esiintyy aseistuksessa myös paljon yksilölliseen identiteettiin ja sen ilmaisemiseen liitettävää aseiden persoonallistamista. Aseiden persoonallistamista on nähtävissä esimerkiksi pronssikauden miekkojen yhteydessä. Nämä aseet ovat usein kantaneet omia yksilöllisiä nimiään, niihin on liitetty erilaisia merkityksiä, niiden lisäksi kertoessa käyttäjiensä historiasta ja elämäkerrasta.³³⁵ Örkeillä aseiden persoonallistamista esiintyy esimerkiksi jalkajousissa, joihin kalloja on kiinnitetty (Kuva 15).

Muista hahmoista erityisesti The Hammer of Sauronilla aseiden persoonallistaminen nousee vahvasti esiin. Hahmon ase on nuija, jonka koristelukuvioon kuuluu piikkejä ja kuusi luurankoa. Tämä ase on myös yhteydessä hahmon henkilökohtaiseen historiaan, sillä pelin taustatarinan mukaan hahmo oli se, joka haki Sauronin nuijan Tuomiovuorelta. Tämä tausta ja hahmon nimi ovat siis yhteydessä hahmon omaan aseeseen, joka puolestaan on todennäköisesti saanut vaikutteita Sauronin aseesta.

Puolestaan sankarihahmoilla vastaavanlaista esineiden persoonallistamista ei esiinny, vaan aseistus on visuaalisesti toistensa kaltaista. Sankarihahmojen aseistuksen vähäinen variaatio mahdollisesti liittyy myös kulttuuriin syihin, sillä örkkien kulttuurille näyttää olevan tyypillistä se, että esineitä kerätään ja valmistetaan itse mahdollisuuksien mukaan saatavilla olevista materiaaleista. Vihollishahmojen aseistuksen variaatioon vaikuttaa myös se, että nämä hahmot ovat keskeisemmässä osassa peliä kuin sankarihahmot, joten tämän ryhmän aseistuksen

³³⁴ Vandkilde 2012: 42–43.

³³⁵ Vandkilde 2011: 367.

visuaalisuus on koettu olevan pelikokemuksen rakentamiselle tärkeämpää, kuin sankarihahmojen.

6.2. Esineet paikoissa

Pelimaailman jokaista kolmea aluetta täyttää vihollishahmojen materiaallinen kulttuuri kiinteiden esineiden muodossa. Tähän materiaaliseen kulttuuriin lukeutuu useita erilaisia esinekategorioita, kuten aseistus, ruoka ja sen valmistus, valaistus, sekä tavaran säilytykseen ja kuljetukseen käytettävät esineet (Taulukko 12). Suurin osa pelin paikoissa sijaitsevista esineitä kuuluu örkeille, niiden kertoessa paikkojen funktioista, pelimaailman historiallisesta kontekstista sekä esineiden valmistamien hahmojen identiteeteistä ja kulttuurista. Paikoissa sijaitsevilla esineillä on myös merkitys pelaajalle. Materiaalinen kulttuuri on osa pelimaailman rakentamista, luoden siitä eletyn ympäristön. Maailmaa täyttävä esineistö myös tekee siitä visuaalisesti mielenkiintoisen. Tässä luvussa tarkastellaan niitä esineitä, jotka eivät ole kiinnitetty hahmoihin, mutta ovat visuaalisesti havaittavissa pelimaailmassa. Erilaisia esineitä esiintyy niin rakennusten yhteydessä, avarassa maastossa kuin luolissakin, joka kertoo näiden paikkojen aktiivisesta käytöstä.

Taulukko 12. Pelimaailman eri paikoista löytyvät esinekategoriat ja niihin lukeutuvat esineet.

Esinekategoria	Esineet
Aseet ja harjoittelu	Aseet, harjoittelupylväät, maalitaulut
Muonitus	Ruoka ja sen säilytys sekä valmistus, astiat
Valaistus	Pylväät, lyhdyt, soihdut, leirinuotiot
Varastointi/säilytys	Tynnyrit, laatikot, säkit
Kirjallisuus	Kirjeet, paperit, kääröt
Huonekalut	Pöydät, penkit
Kuljetus	Kärryt, reet, kelkat
Rakentaminen	Alasimet, työkalut, kourut, nostokurjet
Elinkeino (kalastus)	Verkot, merrat
Symboliset esineet	Viirit, liput

Esineitä sijaitsee pelimaailmassa lukumääräisesti eniten rakennusten yhteyksissä, linnoituksissa ja muissa suurissa rakennelmissa, joissa esineiden variaatio on myös laajinta, tehden näistä paikoista kompleksisia niin funktioiden ja merkityksien puolesta, mutta myös visuaalisesti. Puolestaan raunioiden yhteydessä ja pelialueiden avarassa maastossa materiaalista kulttuuria esiintyy huomattavasti vähemmän.

Rakennuksissa sijaitsevat esineet ovat tiiviisti yhteydessä näiden paikkojen käyttötarkoituksiin. Linnoitukset, jotka ovat pelissä suurimpia rakennelmia, ovat toimineet

turvapaikkoina ja tarvikkeiden säilytyksen keskuksina³³⁶, jota myös pelissä ilmaisee näissä paikoissa materiaalsen kulttuurin suuri määrä.³³⁷ Jokaisessa linnoituksessa on paljon ruokatarvikkeita, aseita ja aseiden valmistamiseen tarvittavaa välineistöä, sekä yleisesti tavaransa säilytykseen käytettävää esineistöä, joka ilmaisee valmiutta paikan puolustamiseen (Kuva 16). Materiaalisesta kulttuurista etenkin hälytysjärjestelmät ovat linnoituksia määrittävä piirre, sillä niitä ei esiinny muiden rakennusten yhteydessä.³³⁸ Nämä järjestelmät liittyvät myös linnoitusten funktioon, sillä niiden avulla pyritään torjumaan linnoituksiin kohdistuvat hyökkäykset.



Kuva 16. Örkien aseistusta Garrisonin linnoituksessa. Kuvankaappaus.

Esineet myös ilmaisevat paikkojen erikoistumista tiettyihin käyttötarkoituksiin. Esimerkiksi Sea of Núrnenissa sijaitsevan Núrnen Fisheryn linnoituksen funktio on oleellisesti yhteydessä ravinnon tuotantoon kalastuksen muodossa. Tästä kertovaa materiaalista kulttuuria paikassa ovat esimerkiksi verkot ja merrat, joita ei muissa pelin paikoissa esiinny. Materiaalinen kulttuuri kertoo myös pelimaailman eri alueiden yhteyksistä toisiinsa tavaransa levinnän ja niiden kuljetukseen käytettävän esineistön muodossa. Koska esimerkiksi Núrnen Fishery toimii pelialueilla ainoana ravinnon tuotannon keskuksena, on sieltä todennäköisimmin peräisin myös Udûnissa sijaitseva kala. Tämä eri pelialueiden ja paikkojen yhdistäminen

³³⁶ Jones 1999: 164.

³³⁷ Linnoituksissa esiintyy kaikkiin esinekategoriioihin kuuluvaa materiaalista kulttuuria.

³³⁸ Linnoitusten hälytysjärjestelmät toimivat niin, että örkin havaitessa pelaajan se juoksee sytyttämään merkkitulen, jonka jälkeen muutkin ympäri linnoituksia sijaitsevat tummaa savua ilmaan puskevat merkkitulet sytytetään, jonka jälkeen koko linnoitus on hälytystilassa.

toisiinsa luovat maailmasta elävän tunteisen ympäristön, kun alueet eivät ole toisistaan irrallisia ja eristäytyneitä.

Puolestaan valtaa ilmaistaan visuaalisesti rakennusten yhteydessä punaisten viirien ja lippujen muodossa. Taistelukentät ovatkin aina olleet täynnä erilaisia visuaalisia symboleita, jotka ovat toimineet vihollisten pelotteena, mutta myös omien joukkojen koordinoimisessa.³³⁹ Liput ovat myös symboleita, joiden avulla voidaan kommunikoida yhteiskuntaan kuuluvien jäsenten kesken sekä yhdistää siihen kuuluvat jäsenet toisiinsa.³⁴⁰ Garrison ja Nürnen Fishery ovat ainoat pelimaailman kuudesta linnoituksesta, joissa käytössä ei ole viirejä tai lippuja, mutta myös niihin on luotu punainen värimaailma rakennuksiin ripustettujen kankaiden muodossa. Myös kahdessa muussa suuressa rakennelmassa, Mustalla Portilla ja Cab-Gwanath Bluffin rakennelmalla, Sauronin joukkojen hallintaa ilmaistaan useiden linnoitusten tapaan punaisilla viireillä ja lipuilla (Kuva 12).

Pelimaailmaa täyttävien raunioiden käytöstä ilmaisevaa materiaalista kulttuuria ovat tavaroiden säilytykseen käytetyt esineet, joita raunioissa tai niiden läheisyydessä usein on. Lisäksi näiden paikkojen aktiivisesta käytöstä kertovat niiden valaiseminen soihtujen ja pylväiden avulla. Raunioista löytyvän esineistön vähäisyyden ja leirinuotioden suuren määrän vuoksi rauniot mahdollisesti toimivat örkeille välietappeina ja levähdyspaikkoina linnoitusten ja eri alueiden välillä. Ered Glamhothin raunioissa ei puolestaan esiinny lainkaan esineistöä. Tämän vuoksi voidaan olettaa, että niitä ei pelin tapahtumien aikana käytetä. Puolestaan avarassa maastossa ympäri Udûnia ja Sea of Núrnenia esiintyy lähes ainoastaan valaistukseen, tavaroiden säilytykseen ja kuljettamiseen liittyvää esineistöä sekä leirinuotioita. Tämä materiaallinen kulttuuri ilmaisee, että tavaraa kuljetetaan avaran maaston läpi pelimaailman aktiivisessa käytössä oleviin paikkoihin, kuten linnoituksiin.

Myös pelialueiden luolien käytöstä pelissä kertoo niissä esiintyvä materiaallinen kulttuuri, joka on usein yhteydessä luolien kokoon. Mitä suurempi luolan koko on, sitä enemmän siellä myös esiintyy esineistöä. Kaikista pienimpiä luolia käytetään todennäköisesti vain örkkien levähdyspaikkoina, josta ilmaisee niissä sijaitsevat leiritulet ja maassa sijaitsevat luut. Suurimmat luolat ovat puolestaan paikkoja, joissa materiaallisen kulttuurin määrä on huomattavasti suurempaa (Taulukko 5). Näissä luolissa esiintyy esimerkiksi luolien kattoihin ripustettuja punaisia kankaita, jotka on täytetty esimerkiksi kilvillä, keihäillä ja astioilla. Samoja esineitä esiintyy luolissa myös maassa kasoihin kerättyinä. Nämä esineet voivat olla

³³⁹ Guillaume et al. 2016: 50.

³⁴⁰ Phillips DeZalia & Moeschberger 2014: 1.

esimerkiksi örkkien luoliin keräämiä sotasaaliita, tai ne on voitu jättää luoliin niissä tapahtuneiden konfliktien jälkeen. Tämä materiaalinen kulttuuri kertoo kuitenkin yleisemmin alueella käydyistä konflikteista, ja samalla ne rakentavat pelimaailman historiallista kontekstia. Punaisen värin käyttö luolissa ilmaisee osaltaan myös luolien käyttäjiä, sillä punainen väri on pelissä vihollishahmoille tyypillinen piirre.

Materiaalinen kulttuuri paikoissa kertoo myös pelin ajallisesta ja historiallisesta kontekstista. Suuri materiaalisen kulttuurin määrä paikoissa ilmaisee sitä, että niitä on käytetty aktiivisesti jo pitkään ennen kuin pelaaja astuu sisään pelimaailmaan. Esineet ilmaisevat pelimaailman sen hetkistä aikaa ja tilannetta, joita ovat esimerkiksi rakentamiseen ja taontaan liittyvät esineet, jotka ilmaisevat Sauronin joukkojen työstävän Mordoria ja sen paikkoja. Esimerkiksi Mustalla Portilla ja Garrisonilla, joissa rakentamista tapahtuu orjatyövoimalla, esiintyy näihin kategorioihin kuuluvaa esineistöä.

Paikkojen käyttötarkoitusten lisäksi esineet ilmaisevat niitä luoneiden hahmojen kulttuurisia piirteitä. Koska lähes kaikki esineet paikoissa ovat örkeille kuuluvaa, kertovat ne myös tästä ryhmästä. Esineissä on huomattavissa örkkien vaatetukselle ja aseistukselle yhteisiä piirteitä, joita ovat niissä käytetty raudan suuri määrä ja terävät muodot. Örkkien epäinhimillisyys tulee pukeutumisen lisäksi esiin myös paikkojen persoonallistamiseen käytettyjen esineiden kautta, joita ovat esimerkiksi niin ihmisten kuin eläinten luut (Kuva 17).



Kuva 17. Örkkien kulttuurille tyypillisiä piirteitä materiaalisen kulttuurin yhteydessä. Vasemmalla rautauinen pylväs, jossa teräviä kulmia ja oikealla Uruk's Hollown persoonallistamista luurankojen avulla. Kuvankaappaus.

Osaa rakennuksia on myös persoonallistettu niiden sisäänkäynneille kiinnitetyillä kilvillä, joita kuuluu niin örkeille, ihmisille kuin kääpiöillekin (Kuva 18). Nämä kilvet voidaan tunnistaa kuuluvaksi eri ryhmille niissä esiintyvien tyylien ja symbolien avulla. Esimerkiksi kääpiöille kuuluvissa kilvissä esiintyy geometrisia kuvioita, joita myös muissa tälle kulttuurille kuuluvassa esineistössä pelissä on. Örkeille kuuluvissa kilvissä puolestaan esiintyy Sauronin punaisen silmän tunnus.³⁴¹ Nämä kilvet kertovat örkkien sotaista ja väkivaltaisesta kulttuurista, jolloin myös oman ryhmän edustajat voivat joutua väkivallan kohteeksi. Kilpien ripustaminen rakennelmaan toimii mahdollisesti muistutuksena ja pelotteena örkkejä, mutta myös örkkien vihollisia kohtaan.



Kuva 18. Cab-Gwanath Bluffin suuressa rakennelmassa sijaitsevia paikan persoonallistamiseen käytettyjä kilpiä. Kilvissä on huomattavissa useille eri ryhmille kuuluvia kilpiä: Sauronin silmän tunnus esiintyy örkkien kilvissä, kääpiöiden kilvissä on geometrisia kuvioita ja ihmisten kilvissä on nähtävissä Gondorin valkoisen puun symboli. Kuvankaappaus.

Tämän lisäksi materiaallinen kulttuuri ilmaisee myös yksittäisten hahmojen, kuten The Tower of Sauronin identiteettiä ja epäinhimillisyyttä. Tämän hahmon linnoituksessa Ered Glamhothissa sijaitsee materiaalista kulttuuria, jota muualla pelimaailmassa ei tavata, sen liittyessä suoraan kyseiseen hahmoon. Paikkaa täyttää suuri määrä erilaisia kidutusvälineitä,

³⁴¹ Tolkien 2001: 366.

kalloja, luurankoja ja ruumiita. Koska esimerkiksi koteja ja asuinympäristöjä persoonallistetaan kuvastamaan ihmisten mieltymyksiä, kertoo myös materiaallinen kulttuuri siitä, keitä yksilöt ovat.³⁴² Materiaalinen kulttuuri ilmaisee siis myös The Tower of Sauronin identiteettiä. Muiden suurten rakennelmien ja useiden linnoitusten tapaan myös Ered Glamhothissa valtaa ilmaistaan punaisten lippujen ja viirien muodossa. Erona on kuitenkin muihin paikkoihin se, että näissä lipuissa esiintyy The Tower of Sauronin oma symboli, sen toimiessa voimakkaana identiteetin ilmaisun välineenä.³⁴³

6.3. Keräiltävät artefaktit

Keräiltävät artefaktit ovat esineitä, joita pelaaja voi halutessaan etsiä pelin aikana. Näihin artefakteihin kuuluu useita erilaisia esineitä, kuten kirjoja, työkaluja, aseita, rituaaliesineitä ja käyttöesineitä (Taulukko 13). Keräiltävät artefaktit sijaitsevat ympäri Udûnin ja Sea of Núrnenin pelialueita, niiden sijaitessa niin rakennusten yhteyksissä, luolissa, kuin avoimessa maastossakin. Udûnissa keräiltäviä artefakteja on yhteensä 19 ja Sea of Núrnenissa 23 kappaletta, Ered Glamhothissa niitä ei ole lainkaan. Pelaajan löytäessä tällaisen artefaktin, avautuu siitä taustatietoa esimerkiksi liittyen esineen valmistajiin, ikään tai käyttöön (Kuva 19).

Osa artefaktien löytöpaikoista on suoraan yhteydessä niiden käyttöön ja elinkaareen. Yksi tällainen esine on esimerkiksi Mustan Portin juurelta löytyneet rautaiset kahleet, jotka pelin sisäinen taustatarina määrittää olevan peräisin ajalta, jolloin ihmiset rakensivat Portin kaksi ulointa tornia vankityövoiman avulla. Materiaalinen kulttuuri siis joissakin tapauksissa yhdistää pelin taustatarinan ja pelihahmot alueisiin ja paikkoihin keräiltävien artefaktien avulla. Kuitenkaan aina esineiden löytöpaikka ei kerro esineen elinkaaresta tai sen käyttäjien historiasta.

Keräiltävät artefaktit ja niiden sijainnit pelimaailmassa ilmaisevat pelissä esiintyvien hahmojen ja ryhmien historiaa. Hahmot korreloivat esineiden kanssa, niiden ilmaistessa alueiden asuttamista ja käyttöä eri ryhmien toimesta. Udûnissa esineiden alkuperä kattaa vain ihmiset ja Sauronin joukot, joita myös tällä alueella tavataan. Puolestaan Sea of Núrnenissa esineiden alkuperällä on enemmän variaatiota, sillä niiden alkuperäisiin valmistajiin kuuluvat niin örkit, ihmiset, kääpiöt, haltiat kuin velhotkin. Vaikka alueella ei pelin aikana esimerkiksi velhoja tavatakaan, kertoo esineistö, kuten katkennut sauva (*broken staff*), tähän ryhmään kuuluvan jäsenen joskus todennäköisesti oleskelleen alueella. Osa esineistä on myös yhteydessä

³⁴² Qazimi 2014: 306.

³⁴³ Vachon 2001: 56.

suoraan pelin aikana tavattaviin pelihahmoihin ja hahmoryhmiin. Esimerkiksi Sea of Núrnenista löytyvä ruukku ilmaistaan kuuluvan pelissä esiintyvälle kuningatar Marwenille ja puolestaan Udûnista löytyvä rituaalinen päähine kuuluu aluetta asuttavalle kansalle.

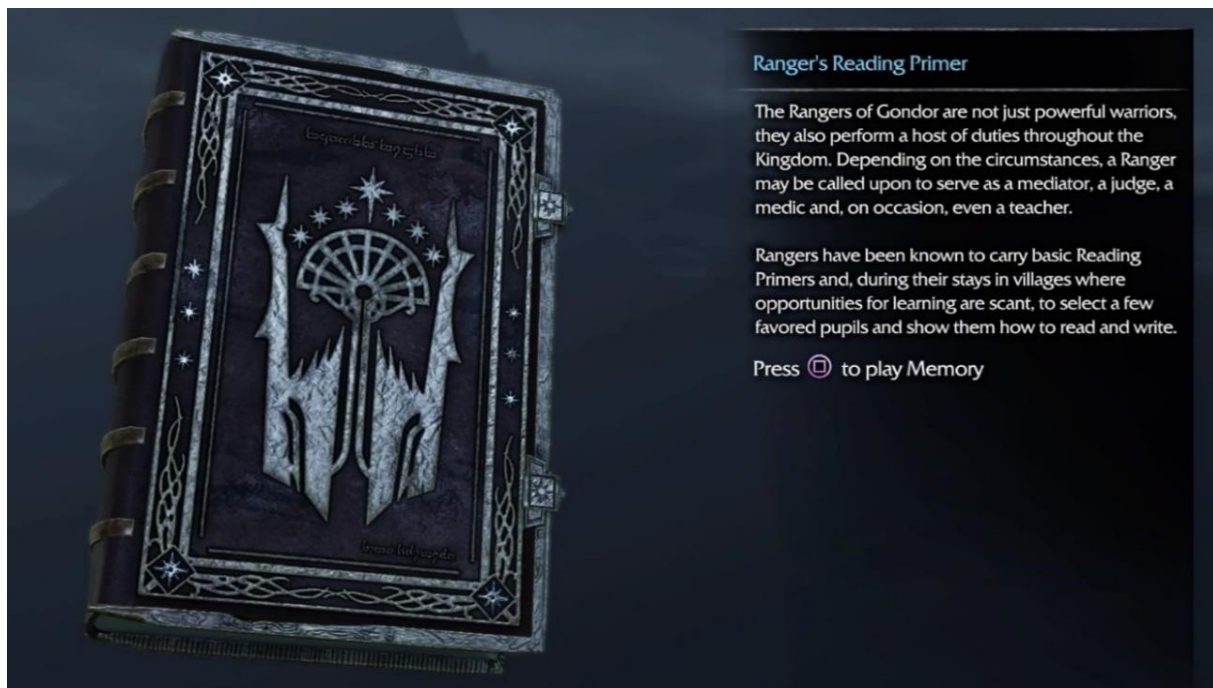
Nämä artefaktit ilmaisevat myös pelihahmojen eri kulttuurien ominaispiirteitä ja eroja toisiinsa nähden, sillä materiaalsen kulttuurin avulla voidaan erottaa kansoja toisistaan.³⁴⁴ Sosiaalisista identiteeteistä voidaankin löytää yhteneväisyyksiä ja eroja eri ryhmien sisällä ja välillä, kun niihin liitettävää materiaalista kulttuuria tarkastellaan suhteessa ryhmän sisäisiin ja ulkoisiin suhteisiin. Materiaalinen kulttuuri on tällöin asetettava sellaiseen kontekstiin, joka selittää miksi ja miten nämä samankaltaisuudet ja erot ovat sellaisia kuin ne ovat.³⁴⁵ Osan keräiltävien artefaktien valmistajista voidaan päätellä niiden visuaalisten piirteiden avulla, jotka toistuvat pelissä myös muissa yhteyksissä, kuten hahmojen pukeutumisessa tai arkkitehtuurissa. Esimerkiksi kääpiöiden valmistamissa esineissä, kuten kilvessä ja hiomakivessä (Taulukko 13) on samanlaista geometristä muotoilua kuin Torvinin varusteissa ja Barad Nurnin sekä Cab-Gwanath Bluffin persoonallistamiseen käytetyissä kilvissä (Kuva 18).

Puolestaan örkkien valmistamissa esineissä tulee ilmi ryhmän kulttuurille tyypillisiä piirteitä, kuten luun ja raudan käyttö todennäköisesti ihmisen katkaistuista reisiluista valmistetussa juoma-astiassa. Tätä vihollisten luista käyttöesineiden valmistamista on esiintynyt myös esimerkiksi Tyynenmeren sodan yhteydessä.³⁴⁶ Esineiden valmistajista kertovat myös niissä esiintyvät koristelut ja kuva-aiheet, kuten Udûnista löytyvässä samoojien kirjan (*ranger's reading primer*) kannessa esiintyvä Mustan Portin symboli (Kuva 19), joka esiintyy myös Talionin ja Hirgonin rintapanssareissa (Kuva 2). Saman symbolin esiintyminen eri yhteyksissä osaltaan vahvistaa näiden hahmojen identiteettien määrittämistä.

³⁴⁴ Fimi 2010: 164.

³⁴⁵ Chenoweth 2009: 320, 327.

³⁴⁶ Harrison 2006: 826.



Kuva 19. Samoojien kirja, jonka kannessa esiintyy sama Mustan Portin symboli, kuin Talionin rintapanssarissa kuvassa 2. Kuvassa myös esimerkki siitä, millaista tietoa keräiltävistä artefakteista pelaajalle niiden löydyttyä avautuu. Kuvankaappaus.

Näihin esineisiin lukeutuu lisäksi esimerkiksi uskomusmaailmoin liittyvää materiaalista kulttuuria. Erilaiset uskomusmaailmat ovat yhteydessä materiaaliseen kulttuuriin esimerkiksi paikkojen, objektien, tuntemusten, aistien, ideoiden, käytänteiden ja toiminnan kautta.³⁴⁷ Materiaalinen kulttuuri onkin aina kuulunut osaksi eri uskontojen tutkimusta, esimerkiksi arkkitehtuurin tai esineiden, kuten veistosten kautta.³⁴⁸ Esimerkiksi Udûnista löytyvä sarvekas päähine on tätä aluetta asuttavan ryhmän rituaaleissa käytetty esine. Örkeillä uskomusmaailmoista ilmaisee puolestaan Sea of Núrnenista löytyvä kallo, jonka ilmaistaan olevan örkkien assassiinikultin pyhä reliikki, sen ollessa suoraan yhteydessä örkkien pukeutumisen ja nimien avulla määriteltävään salamurhaajien ryhmään. Ruumiinosien kerääminen onkin esimerkiksi joidenkin alkuperäiskansojen kulttuureissa pyhä ja rituaalinen käytäntö.³⁴⁹ Uskomusmaailmasta ja palvonnasta kertoo myös Morgothin³⁵⁰ idoli (*graven idol representing Morgoth*), mutta ei ole varmaa, onko palvonta örkkien vai jonkun muun ryhmän

³⁴⁷ Morgan 2010: 8, 73.

³⁴⁸ Morgan 2010: 55.

³⁴⁹ Harrison 2006: 820.

³⁵⁰ Hahmo tunnetaan myös nimellä Melkor. Ihmisten ja haltioiden ensimmäinen antagonisti, jonka palvelijana myös Sauron toimi.

harjoittamaa. Nämä esineet kuitenkin ilmaisevat sitä, että useilla eri kulttuureilla pelissä on omia uskomusmaailmojaan.

Jokaisen kulttuurin yksi piirre on ihmisten ylläpitämä yhteinen kerronta ja jaettu historia. Monissa peleissä on niihin valmiiksi luotu taustatarina, joka on usein historiallinen ja rotukohtainen kerronta eri kulttuureista, jotka pelisuunnittelijat ovat luoneet, tai ne periytyvät muualta, kuten kirjoista tai elokuvista.³⁵¹ Middle-Earth: Shadow of Mordorissa tämä taustatarina perustuu J.R.R. Tolkienin luomaan fantasiamaailmaan ja teoksiin. Tämä historia voi tulla esiin pelimaailmassa esimerkiksi erilaisten artefaktien, taiteen tai arkkitehtuurin muodossa.³⁵²

Tästä taustatarinasta kertovat myös osa keräiltävistä artefakteista, niiden ollessa yhteydessä Taru sormusten herrasta -teoksen paikkoihin ja tapahtumiin. Esimerkiksi Barad Nurnin linnoituksen sillan alta löytynyt avain (*lockbox key*) on Khazad-Dûmin³⁵³ sepän valmistama. Esine ja löytöpaikka eivät kuitenkaan pelin kontekstissa ilmaise, miksi ja miten kääpiöiden valmistama avain on päätynyt kyseiseen paikkaan. Artefakti kuitenkin liittyy pelimaailman yleisempään Tolkienin luomaan fantasiamaailmaan, tehden samalla pelimaailmasta suuremman tuntuisen, kun siihen kuuluu myös pelialueiden rajojen ulkopuolisia paikkoja.

Osassa artefakteissa tulee niiden kulumisen kautta ilmi esineiden ja samalla koko fantasiamaailman pitkä historia. Esimerkiksi Morgothin idolissa on viherväristä sammalta ja osa esineistä, kuten Mumakin³⁵⁴ syöksyhammas (*scrimshaw, mumak tusk*), ovat osittain rikkoutuneita. Osan esineiden ajoituksista tuodaan esiin artefaktista saatavan tiedon yhteydessä, esimerkiksi mortteli ja survin (*mortal and pestle*) ajoitetaan noin 3100 vuotta ennen pelin tapahtumia. Toinen esine, joka liittyy tämän fantasiamaailman historiaan, on Barad Nurnista löytyvä sanansaattajan kääri (*herald's scroll*), joka esineestä saatavan tiedon mukaan liittyy viiden armeijan taisteluun, joka käytiin Hobitti eli sinne ja takaisin -teoksessa.³⁵⁵

Esineiden kerääminen ja niiden kautta tiedon saaminen avartaa pelin historiallista kontekstia ja tekee siitä elävämmän tuntuisen kokonaisuuden. Pelimaailman tekeminen sen rajat ylittäväksi kokonaisuudeksi vaikuttaa myös pelikokemukseen, sillä artefaktit luovat

³⁵¹ Reinhard 2018: 180.

³⁵² Reinhard 2018: 180.

³⁵³ Kääpiöiden kaupunki Sumuvuorten alla, toiselta nimeltään Moria.

³⁵⁴ Fantasiamaailmassa esiintyvä, elefanttia muistuttava eläin.

³⁵⁵ Hobitti eli sinne ja takaisin -teoksen tapahtumat sijoittuvat noin 60 vuotta ennen pelin tapahtumia.

tunteen siitä, että maailma jatkaa olemassaoloaan pelaajasta riippumatta myös Mordorin rajojen ulkopuolella, tehden pelaajasta osan suurempaa kokonaisuutta.

Taulukko 13. Keräiltävien artefaktien tietoja.

Esine	Kuvaus	Alue	Valmistaja*
Apothecary Jar	Ruukku	Sea of Núnnen	Ihmiset
Basket Fragment	Korin osa	Udûn	Ihmiset
Blood-Stained Buckler	Kilpi	Sea of Núnnen	Kääpiöt
Branding Iron	Polttorauta	Udûn	Örkit
Broken Staff	Sauva	Sea of Núnnen	Velhot
Coded Journal Entry #1	Kirje	Udûn	Sankarihahmot
Coded Journal Entry #2	Kirje	Sea of Núnnen	Sankarihahmot
Coded Journal Entry #3	Kirje	Sea of Núnnen	Sankarihahmot
Cook's Knife	Veitsi	Sea of Núnnen	Ihmiset
Crushed Spider Egg	Hämähäkin muna	Sea of Núnnen	-
Excavator Cog	Hammasratas	Udûn	Örkit
Frolum's Ring	Sormus	Sea of Núnnen	Sankarihahmot
Frowning Skull	Kallo	Sea of Núnnen	Örkit
Gondorian Coin	Raha	Sea of Núnnen	Ihmiset
Graven Idol Representing Morgoth	Idoli	Udûn	Vihollishahmot
Grog Bowl	Juoma-astia	Udûn	Örkit
Herald's Scroll	Käärö	Sea of Núnnen	Örkit
Hoe Blade	Kuokka	Udûn	Ihmiset
Horned Helmet	Päähine	Udûn	Ihmiset
Iron Shackle	Kahleet	Udûn	Ihmiset
Lockbox Key	Avain	Sea of Núnnen	Kääpiöt
Lockpick	Tiirikka	Udûn	-
Medallion Half 1, The Two Trees of Valinor	Medaljonki	Sea of Núnnen	Haltiat
Medallion Half 2, The Two Trees of Valinor	Medaljonki	Sea of Núnnen	Haltiat
Mortal and Pestle	Mortteli ja survin	Udûn	Sankarihahmot
Musty Tome	Kirja	Udûn	Sankarihahmot
Orcish Dagger	Tikari	Sea of Núnnen	Örkit
Ornate Cameo	Muotokuva	Sea of Núnnen	Kääpiöt
Pickaxe	Hakku	Udûn	Örkit
Pipewees Pouch	Piippukessua	Sea of Núnnen	-
Ranger's Cloak Clasp	Solki	Udûn	Ihmiset
Ranger's Reading Primer	Kirja	Udûn	Ihmiset
Ritual Cup	Kuppi	Sea of Núnnen	Ihmiset
Rusted Horn	Sarvi	Udûn	Ihmiset
Scrimshaw, Mumak Tusk	Syöksyhammas	Sea of Núnnen	Kääpiöt
Serpentine Blade	Tikari	Udûn	Örkit
Star Chart	Tähtikartta	Sea of Núnnen	-
Strange Rock	Nuija	Udûn	Örkit
Tattered Note	Kirje	Udûn	Ihmiset

Torn Banner	Lippu	Sea of Núrnen	Vihollishahmot
Weathered Azurite Figurine, The Two Istari	Figuuri	Sea of Núrnen	Sankarihahmot
Whetstone	Hiomakivi	Sea of Núrnen	Kääpiöt

*Osa esineiden valmistajista ei ole varmuudella tiedossa, ja näiden artefaktien yhteyteen valmistajaa ei ole merkattu. Osa artefakteista voidaan määritellä tietyn ryhmän tarkkuudella, osa puolestaan varmiten kuuluvaksi joko sankari- tai vihollishahmoille.

7. POHDINTA

Middle-Earth: Shadow of Mordor -videopelistä kerätty aineisto kertoo itse pelimaailmasta, mutta myös ihmisten ja virtuaalimaailmojen välisestä suhteesta. Tutkielman aineiston käsittelyosioissa on neljän eri teeman avulla vastattu tutkimuskysymyksiin siitä, millaisia nämä pelissä esiintyvät erilaiset identiteetit, materiaallinen kulttuuri ja paikat ovat. Lisäksi on tuotu esille, mitä ne kertovat pelimaailman sisäisessä kontekstissa niin pelihahmoista, erilaisista kulttuureista kuin pelimaailmasta ja sen historiasta, sekä mikä niiden merkitys puolestaan on pelaajan pelikokemuksen rakentumiselle.

Vaikka identiteettien, materiaallisen kulttuurin ja paikkojen tarkastelu kertoo yksittäisistä asioista niin pelihahmoista kuin maailmastakin, niiden välisen suhteen huomioiminen korostaa entisestään pelisuunnittelijoiden pelaajalle lähettämiä viestejä tästä virtuaalisesta tilasta. Tämän keskinäisen suhteen avulla on pyritty luomaan pelimaailmasta elävän tuntuinen ympäristö, johon pelaajan on helppo uppoutua ja jossa pelaaja saadaan viettämään mahdollisimman paljon aikaa. Kun näiden maailman rakentamisen osa-alueiden välillä esiintyy toistuvia ja toistensa kanssa korreloivia piirteitä, eivät ne ole ainoastaan toisistaan erillään olevia yksityiskohtia pelin sisällössä, vaan ne kertovat suuremmista ja kompleksisemmista kokonaisuuksista.

Tämän keskinäisen suhteen tarkastelun kautta myös virtuaalisen ja fyysisen maailman sekä kulttuurien välinen yhteys nousee selkeästi esille, pelisuunnittelijoiden käyttäessä fyysisestä maailmasta ja ihmisten omista kulttuureista tuttuja piirteitä ja osa-alueita pelimaailman rakentamiseen. Tämä käyttö ilmaisee pelisuunnittelijoiden näkemyksiä siitä, mitkä asiat ovat oleellisia niin erilaisten identiteettien, kulttuurien, kuin elävän maailman ja sen historian luomisessa ja muodostumisessa. Fyysinen ja alusta alkaen luotu, kuvitteellinen maailma, ovat siis erottamattomasti yhteydessä toisiinsa, niiden kertoessa toinen toisistaan sekä ihmisen ja virtuaalimaailmojen välisestä suhteesta.

Pelimaailmassa identiteettien, materiaallisen kulttuurin ja paikkojen välinen suhde tekee niin hahmojen kuin paikkojenkin identiteeteistä, kulttuureista ja pelimaailmasta kompleksisia

ja elävän tuntuksia kokonaisuuksia. Tämän suhteen tarkastelussa myös fyysisen maailman vaikutus pelisuunnittelijoiden luoman virtuaalimaailman sisältöön on selkeästi nähtävissä. Kun pelimaailma rakennetaan fyysisestä maailmasta tuttujen piirteiden ja osa-alueiden kautta, kykenee pelaaja ymmärtämään ja tulkitsemaan tätä maailmaa ja sen kontekstia, sekä niitä viestejä, joita pelisuunnittelijat visuaalisilla keinoilla pyrkivät lähettämään.

Middle-Earth: Shadow of Mordor -videopelin hahmoilla on erilaisia identiteettejä, jotka tekevät niistä pelaajan kannalta muistettavia, toisistaan erotettavia sekä elävän tuntuksia yksilöitä. Etenkin yksilölliset orkit ja niiden kuuluminen osaksi erilaisia ryhmiä luovat kuvan kompleksisesta yhteiskunnasta. Lisäksi pelissä on huomattavissa erilaisia paikkaidentiteettejä, joita hahmojen identiteettien tapaan materiaallinen kulttuuri ja nimet, mutta myös paikat ja maisemat ilmaisevat.

Hahmojen yksilöllisiä identiteettejä on rakennettu etenkin pukeutumisen ja aseiden persoonallistamisen, kehon muokkaamisen ja etunimien välityksellä, niiden toimiessa identiteettien muodostumisen ja ilmaisun välineenä samalla tavoin kuin fyysisessäkin maailmassa. Identiteettien rakentamisessa on käytetty esimerkiksi erilaisia pukeutumisen historiasta tuttuja käytäntöjä ja sääntöjä ryhmien sosiaalisten identiteettien, hierarkioiden ja identiteettien tukahduttamisen yhteydessä. Pukeutumisen lisäksi myös muu materiaallinen kulttuuri ja paikat korreloivat etenkin erilaisten sosiaalisten identiteettien kanssa.

Tätä identiteettien, materiaallisen kulttuurin ja paikkojen välistä suhdetta ilmaisee esimerkiksi ihmisorjien ja näihin hahmoihin yhteydessä olevien orkkien identiteetit, joiden kanssa pukeutumisen ja nimien lisäksi korreloivat orjaleireinä toimivat paikat ja niiden identiteetit, sekä näissä paikoissa sijaitseva orjiin liittyvä materiaallinen kulttuuri, kuten häkit. Näiden hahmojen identiteetit myös osaltaan määrittävät toinen toisiaan, sillä ilman vihollishahmoja ei pelissä olisi tätä orjien ryhmää, mutta toisaalta ilman orjia, ei örkeillä olisi niihin yhdistettävää ammattiryhmää. Lisäksi materiaalisesta kulttuurista useat keräiltävät artefaktit ovat suoraan yhteydessä pelihahmoihin ja ryhmiin, sekä niihin pelialueisiin, joissa kyseiset esineet sijaitsevat. Esimerkiksi Udûnia asuttavan ihmiskansan (*The Outcasts*) materiaalista kulttuuria löytyy vain Udûnin alueelta.

Paikkaidentiteettien yhteydessä puolestaan identiteettien, materiaallisen kulttuurin ja paikkojen välinen suhde tulee ilmi siinä, että erilaisia identiteettejä omaavat hahmot määrittävät esimerkiksi paikkojen nimien kautta sitä, millaisena ne koetaan. Lisäksi yleisemmin koko Mordorin paikkaidentiteettiä pelissä määrittävät sitä käyttävät vihollishahmot identiteetteineen,

materiaalinen kulttuuri, paikat ja niiden käyttötarkoitukset sekä maisema, jotka kaikki osaltaan ilmaisevat alueen vaarallisuutta, pahuutta ja epäinhimillisyyttä.

Myös hahmojen erilaisista kulttuureista on kyetty rakentamaan kompleksisia ja toisistaan eroavia kokonaisuuksia identiteettien, materiaalsen kulttuurin sekä paikkojen avulla. Näiden kulttuurien tarkastelussa esiin nousevat voimakkaasti myös oikeita ihmisten kulttuureita määrittävät osa-alueet, kuten kieli, nimet, materiaalinen kulttuuri, uskomusmaailmat sekä erilaiset tavat ja normit. Pelihahmoista etenkin örkkien kulttuurista on saatavilla runsaasti tietoa, pelin vahvasti keskittyessä näiden hahmojen ja pelaajan väliseen suhteeseen. Puolestaan sankarihahmojen kulttuureista kertovaa aineistoa on suhteellisen vähän. Silti myös tästä ryhmästä on saatavilla informaatiota rakennuskulttuurin, esineiden ja vaatetuksen välityksellä.

Esimerkiksi vihollishahmojen sotainen ja väkivaltainen kulttuuri on rakennettu useiden eri osa-alueiden avulla, jotka yhdessä kertovat kulttuurin sisällöstä, tavoista ja arvoista. Eräs tätä ryhmää oleellisesti määrittävä ominaisuus on örkkien käyttämä musta kieli hahmojen etunimissä, ja lisänimien usein sotaan sekä väkivaltaan liittyvät merkitykset (kuten War-Bringer, Cannibal ja the Killer). Lisäksi esimerkiksi ihmishahmojen näkökulmasta käytetyt ja negatiivisia sanoja sisältävät paikkojen nimet ilmaisevat tämän kulttuurin väkivaltaisuutta ja pahuutta sankarihahmojen näkökulmasta.

Toinen tästä kulttuurista kertova osa-alue on materiaalisessa kulttuurissa eri yhteyksissä toistuvat piirteet. Esimerkiksi raudan, puun ja luun käyttö rakennusmateriaaleina on yleistä. Samalla tavoin myös materiaalsen kulttuurin terävät ja piikikkäät muodot, sekä etenkin punainen värimaailma, ovat tälle kulttuurille toistuvia visuaalisia ominaisuuksia niin hahmojen identiteeteistä kertovan vaatetuksen, esineiden kuin arkkitehtuuristen piirteidenkin yhteydessä. Näiden toistuvien visuaalisten ominaisuuksien avulla kulttuureista on luotu kokonaisuuksia, jossa niiden rakentamisen eri osa-alueet korreloivat ja ovat yhteydessä toisiinsa, rakentaen mielikuvan siitä, että nämä piirteet ovat yhteydessä tiettyihin kulttuureihin, niiden puuttuessa toisista.

Lisäksi niin vaatetuksen, aseiden kuin paikkojenkin persoonallistamiseen on vihollishahmojen kulttuurissa käytetty makaabereja piirteitä, kuten luita ja ruumiinosia, niiden ilmaistessa näiden osien keräämiseen fyysisessäkin maailmassa liitettäviä merkityksiä. Tästä kulttuurista, sen arvoista ja normeista kertoo oleellisesti myös arkkitehtuurista erityisesti Sauronin monumentti, joka korostaa väkivallan ja ihmisten sorron arvostusta yhteisössä. Rituaaliseen toimintaan liittyvä materiaalsen kulttuuri ja Shaman -lisänimen esiintyminen

aineistossani ilmaisee lisäksi, että örkkien kulttuuriin kuuluu yksi tai useampi uskomusmaailma, jotka ovat yksi oikeita kulttuureja voimakkaasti määrittävä ilmiö.

Yksittäiset kulttuurista kertovat osa-alueet, kuten esimerkiksi uskomusmaailmoihin liittyvä esineistö, eivät silti juurikaan kerro niihin liitettävien uskomusten sisällöistä tai käytänteistä. Ne silti ilmaisevat uskomusmaailmojen olevan pelisuunnittelijoiden näkökulmasta yksi oleellinen kulttuureja määrittävä piirre, ja samalla luovat laajempaa kokonaiskuvaa kulttuureista ja niiden sisällöistä. Kun pelihahmojen kulttuureja ilmaistaan useiden eri osa-alueiden yhteisvaikutuksen kautta, tehdään niistä todellisen ja elävän tuntuisia, mikä toimii myös tärkeänä osana mieluisan pelikokemuksen rakentamisessa.

Vihollishahmojen väkivaltaa korostava kulttuuri toimii myös esimerkiksi selkeänä kontrastina sankarihahmojen kulttuurille. Vaikka örkkien kulttuurin rakentamisessa on käytetty oikeille kulttuureille tyypillisiä osa-alueita, on niiden sisällöissä kuitenkin esimerkiksi länsimaiselle nykykulttuurille vieraita piirteitä, kuten väkivallan selkeä ihannointi, joka tekee tähän ryhmään kuuluvista hahmoista myös pelaajan näkökulmasta sankarihahmoihin verrattuna vaikeammin samaistuttavia, eräänlaisia muukalaisia.

Vaikka eri kulttuurien erottaminen toisistaan voi vaikuttaa pelkistetyltä esimerkiksi esineissä toistuvien piirteiden avulla, on niiden selkeä erottaminen toisistaan tarkoituksenmukaista, jolla luodaan selvät erot sankari- ja vihollishahmojen välille pelaajan näkökulmasta. Hahmojen kulttuureja käytetään siis myös yhtenä keinona pelaajan pelikokemuksen rakentamiselle, jolloin pelaaja pyritään esimerkiksi etäännyttämään vihollishahmoista. Näiden kulttuurien ollessa fiktiivisiä ja alusta alkaen luotuja, on niissä kuitenkin oleellisella tavalla nähtävissä oikean maailman ja kulttuurien vaikutus pelisuunnittelijoihin ja samalla peliin luotuun sisältöön.

Identiteettien, materiaalsen kulttuurin ja paikkojen välisen suhteen avulla ilmaistaan myös pelimaailman laajuutta ja sen pitkää historiaa, niiden tehdessä siitä elävän ja eletyn tuntuisen ympäristön. Pelimaailman pitkää historiaa ilmaistaan esimerkiksi rakennusten käyttäjien vaihtumisella, raunioiden kulumisella, paikkojen nimien muuttamisella ja keräiltävillä artefakteilla, joista osa ulottuu kauas menneisyyteen ennen pelin tapahtumia. Näitä esineitä ovat esimerkiksi keräiltävät artefaktit -luvussa esiin tuodut mortteli ja survin, sekä sanansaattajan käärö. Materiaalinen kulttuuri ilmaisee menneisyyden lisäksi pelimaailman nykyhetkeä ja tulevaisuutta, josta esimerkiksi Mustalla Portilla tämän rakennuksen kunnostamiseen käytettävä esineistö kertoo. Lisäksi tämä pelimaailmaa täyttävä materiaallinen kulttuuri tekee siitä eletyn tuntuisen ympäristön. Vaikka yksittäiset esineet ja paikat kertovatkin

pelimaailmasta ja sen historiasta, luovat ne kuitenkin yhdessä kokonaisvaltaisemman kuvan pelin historiallisesta kontekstista, kun aika ja sen kuluminen tulevat ilmi useissa eri yhteyksissä.

Pelimaailman laajuus tuodaan myös esiin monen eri yksityiskohdan avulla. Pelirajojen ulkopuolisiin, mutta samaan fantasiamaailmaan kuuluviin paikkoihin viitataan niin hahmojen identiteetteihin liittyvillä lisänimillä (of Lithlad) kuin paikkojenkin nimillä (Celon Poros). Lisäksi J.R.R. Tolkienin teoksissa esiintyviin paikkoihin sekä tapahtumiin viitataan materiaalisen kulttuurin avulla, kuten keräiltäviin artefakteihin kuuluvalla Khazad-Dûmista lähtöisin olevalla kääpiöiden valmistamalla avaimella. Udûnin maisemassa näkyvä Tuomiovuori myös osaltaan liittyy pelialueet osaksi suurempaa ja laajempaa kokonaisuutta, yhdistäen ne samalla osaksi Tolkienin luomaa fantasiamaailmaan, josta tuttuja paikkoja on käytetty pelimaailman rakentamiseen.

Pelimaailman jatkumisesta pelaajan liikkumista rajoittavien rajojen yli ja yhteyttä sen ulkopuolisille alueille ilmaisee myös esimerkiksi eri kulttuureihin, rotuihin ja kansoihin liittyvät nimet sekä materiaallinen kulttuuri. Näitä ovat esimerkiksi örkkien lisänimissä mainitut rodut (Elf-Slayer, Dwarf-Eater ja Halfling-Lover), sekä muun muassa keräiltäviin artefakteihin kuuluva velhon sauva. Pelimaailman laajuus nousee lisäksi esiin eri pelialueiden maisemien muutoksilla, joka ilmaisee näiden paikkojen välimatkojen olevan suuria toisiinsa nähden, kyseisten muutosten samalla tehdessä alueista pelaajalle visuaalisesti mielenkiintoisia ja muistettavia paikkoja.

Pelimaailmasta on siis luotu eletyn tuntuinen ympäristö, kun sen rakentamiseen käytetyt eri osa-alueet korreloivat toistensa kanssa. Pelimaailmalla ilmaistaan olevan visuaalisten piirteiden ja nimien avulla pitkä historiansa, joka on ollut olemassa jo kauan ennen kuin pelaaja astuu osaksi sitä. Pelaajalle luodaankin näiden seikkojen avulla tunne siitä, että hän on läsnä vain pientä osaa ja hetkeä laajassa maailmassa ja sen pitkässä historiassa.

Fyysisen maailman vaikutus pelimaailmaan tulee ilmi esimerkiksi sen historiasta tuttujen lainalaisuuksien, käytänteiden ja tapojen hyödyntämisessä ja soveltamisessa virtuaalimaailmaan ja sen historian luomiseen. Pelissä tuodaan esimerkiksi niin pelihahmojen identiteettien, materiaalisen kulttuurin kuin paikkojenkin avulla ilmi Mordorin konfliktien täyteinen pitkä historia. Tätä historiaa ilmaistaan visuaalisesti esimerkiksi paikkojen sodankäyntiin soveltuvien arkkitehtuuristen ominaisuuksien kautta, jotka perustuvat fyysisen maailman vastaaviin käytänteisiin. Myös esimerkiksi maisemien yleisilmeet raunioituneina ympäristöinä ja raunioiden yleinen liittäminen menneisyyteen ilmaisevat tätä historiaa, jota pelaaja visuaalisesti tulkitsee.

Kyseinen pelimaailma on siis kokonaisuutena enemmän kuin sen yksittäiset osat, joista se rakentuu. Kaikki tätä virtuaalista ympäristöä muodostavat piirteet osaltaan luovat yhteisvaikutuksellaan siitä elävän tuntuisen paikan, jossa yksittäiset pelihahmot, ryhmät sekä kulttuurit rakentavat yhteiskuntia, joita materiaallinen kulttuuri pitkälti visuaalisesti määrittää. Pelimaailman erilaiset paikat puolestaan ovat täynnä pelihahmojen ja pelaajan käyttämää materiaalista kulttuuria. Lisäksi tämä ympäristö toimii kaiken pelissä tapahtuvan toiminnan tilana ja kontekstina.

Pelisuunnittelijoiden päätöksiin pelin sisällöstä on todennäköisesti vaikuttanut myös pelaajista koostuva suuri yleisö, sillä pelaajien on pystyttävä ymmärtämään ja tulkitsemaan peliä erityisesti visuaalisten viestien kautta. Jos pelimaailma, sen hahmot ja historia eivät perustuisi mihinkään jo olemassa olevaan, ei niiden ymmärtäminen olisi myöskään yhtä selvää, vaan vaatisi huomattavasti enemmän taustatyötä esimerkiksi pelimaailman kontekstin ja lainalaisuuksien selittämiseen.

Jos pelissä ei olisi huomattavissa pelaajan oman kulttuurin, fyysisen maailman ja pelin ulkopuolisen elämän, sekä virtuaalisen ympäristön ja sen sisällön välillä yhtymäkohtia, ei pelaaja mahdollisesti voisi myöskään yhtä helposti uppoutua peliin, samaistua sen hahmoihin tai ymmärtää pelin tapahtumien historiallista kontekstia. Peli ja sen maailma voisivat näiden yhteisten tekijöiden puuttuessa jäädä siten kaukaiseksi ja vieraan tuntuiseksi paikaksi, josta pelaaja ei kykenisi tekemään suoraan johtopäätöksiä ja tulkintoja pelin tarjoamien mahdollisuuksien mukaan. Identiteettien, materiaallisen kulttuurin ja paikkojen avulla rakennettu elävä maailma tarjoaa pelaajalle lisäksi viihdyttävän ja muistettavan ympäristön. Esimerkiksi Nemesis-järjestelmän ja örkkien persoonallisuuden avulla on mahdollistettu se, että jokaisen pelaajan pelikokemus on yksilöllinen.

Videopeleillä ja niiden virtuaalisilla maailmoilla on myös oma merkityksensä ja vaikutuksensa laajemmin muuhun populaarikulttuuriin. Esimerkiksi tämän pelin hahmot ja maailma osaltaan voivat vaikuttaa siihen, millä tavoin yleisemmin esimerkiksi kyseiset fantasiagenreen tyypillisesti liitettävät hahmoryhmät ja rodut koetaan ja kuvitellaan. Pelin sisältö voi täten vaikuttaa tulevaisuudessa laajemmin populaarikulttuurin uusiin teoksiin, kuten elokuviin, kirjoihin tai muihin viihteen muotoihin.

Midde-Earth: Shadow of Mordor -videopelin arkeologinen tutkimus kertoo pelin sisällön kautta sen luoneiden ihmisten kulttuurista ja historiasta. Videopelit ovatkin aina niiden luomien ja suunnitteleminen ihmisten luovuuden ja kulttuurien tuotteita ja ilmaisun muoto, joka myös tämän pelin tutkimuksessa tulee ilmi. Vaikka fantasiamaailmaan perustuvan pelin sisältö

oleellisesti eroaakin fyysisestä maailmasta, on sen sisällöllä selkeä yhteys siihen. Virtuaaliset maailmat, kulttuurit sekä fyysinen maailma, johon ne pohjimmiltaan perustuvat, ovat täten erottamattomasti yhteydessä toisiinsa.

PÄÄTÄNTÖ

Middle-Earth: Shadow of Mordor -videopelissä erilaiset identiteetit, materiaallinen kulttuuri ja paikat kertovat pelihahmoista ja maailmasta sen omassa pelin sisäisessä kontekstissa, mutta myös ihmisten ja virtuaalimaailmojen välisestä suhteesta pelisuunnittelijoiden ja pelaajien kautta. Tällä maailmalla on myös yhteys fyysiseen maailmaan ja ihmisten omiin kulttuureihin, joiden vaikutus pelin sisältöön on sen arkeologisen tutkimuksen kautta havaittavissa. Peliä on tutkittu neljän eri teeman kautta, joita ovat pukeutuminen, maisemat, rakennukset ja arkkitehtuuri sekä esineet.

Pelissä pukeutuminen määrittää nimien kanssa pelihahmojen sosiaalisia ja persoonallisia identiteettejä, mutta myös useita samanaikaisia identiteettejä. Vaatetuksen perusteella voidaan erottaa toisistaan esimerkiksi erilaiset ammattiryhmät ja eri hierarkian tasoihin kuuluvat hahmot, kun näihin ryhmiin kuuluvien hahmojen pukeutumisella on yhteisiä piirteitä toistensa kanssa. Pukeutuminen ilmaisee vaatetuksen persoonallistamisen ja yksilöllisten piirteiden avulla lisäksi hahmojen persoonallisia identiteettejä. Vaatetus kertoo myös hahmojen kulttuurisista eroista erityisesti vaatekappaleiden persoonallistamisen, materiaalien sekä värien kautta. Pukeutumisen kautta myös hahmojen identiteettejä pyritään tukahduttamaan, joka tulee selkeimmin esiin ihmisorjien vankiuniformujen välityksellä.

Pelimaailmassa sijaitsee yhteensä kolme eri aluetta, jotka visuaalisesti eroavat toisistaan niiden maisemien perusteella. Näillä alueilla on niille pelihahmojen ja pelaajan antamia paikkaidentiteettejä rakentavia merkityksiä, joista kertovat esimerkiksi maisemien ominaispiirteet sekä paikoille annetut nimet. Lisäksi paikkojen käyttötarkoitukset määrittävät näitä identiteettejä. Maisemaan lukeutuvat pelimaailman ympäristössä esimerkiksi arkkitehtuuri ja luolat. Pelialueet ja niiden maisemat toimivat myös kontekstina pelin tapahtumille ja pelaajan liikkumisen rajoina.

Pelin rakennettu ympäristö koostuu ihmisten ja Sauronin joukkojen luomista rakennelmista, joihin lukeutuvat linnoitukset, muut suuret rakennelmat, rauniot sekä luolissa sijaitseva arkkitehtuuri. Rakennukset ja arkkitehtuuri kertovat pelihahmojen kulttuurien eroista esimerkiksi arkkitehtuuristen ominaispiirteiden ja paikkojen nimien kautta, niiden myös

ilmaistessa näiden kulttuurien normeja ja arvoja. Pelimaailman rakennuksilla on myös omia käyttötarkoituksiaan, kuten alueiden puolustaminen, elinkeinojen harjoittaminen ja toimiminen toiminnan keskuksina. Arkkitehtuuri ilmaisee lisäksi pelimaailman historiallista kontekstia niiden fyysisten ominaisuuksien ja merkitysten muuttumisen kautta. Rakennuksilla on myös tärkeä merkitys pelaajille, niiden toimiessa yhtenä pelimaailman visuaalisista tulkinnan keinoista ja liikkumisen alustana.

Pukeutumisen lisäksi pelimaailmasta löytyvää esineistöä ovat hahmojen mukanaan kantamat aseet, paikoissa sijaitsevat esineet sekä keräiltävät artefaktit. Pelihahmojen aseet kertovat vaatetuksen lisäksi hahmojen sosiaalisista ja persoonallisista identiteeteistä. Pelimaailmasta löytyvä esineistö ja keräiltävät artefaktit ilmaisevat niitä valmistaneiden ja käyttävien hahmojen kulttuureita ja historiaa, mutta myös virtuaalisen maailman historiallista kontekstia. Nämä esineet lisäksi kertovat paikoista ja niiden käyttötarkoituksista, joissa ne sijaitsevat.

Erilaisten identiteettien, materiaalsen kulttuurin ja paikkojen välinen suhde tekee pelihahmoista ja niiden kulttuureista kompleksisia kokonaisuuksia. Tämä suhde lisäksi luo pelimaailmasta laajan tuntuksen, jolloin sen olemassaolo jatkuu pelirajojen ulkopuolelle. Pelimaailman pitkää historiaa ilmaistaan myös tämän keskinäisen suhteen avulla. Niin identiteetit, materiaalsen kulttuuri kuin paikatkin osaltaan vaikuttavat pelaajan pelikokemuksen rakentumiseen, mutta niiden välinen suhde korostaa yhä sen muodostumista. Pelimaailman ja fyysisen maailman yhteys kertoo myös näiden kahden maailman välisestä suhteesta. Koska virtuaaliset ympäristöt ovat ihmisten omien kulttuurien tuotteita, kertovat pelit oleellisesti nykykulttuureista.

Videopelien arkeologista tutkimusta voidaan hyödyntää kulttuurien tutkimuksessa monin eri tavoin, ja niiden tutkimusta voidaan tehdä useista eri näkökulmista. Tutkimusta voitaisiin tehdä esimerkiksi niitä luoneiden kulttuurien näkökulmasta, jolloin esimerkiksi suomalaisten pelisuunnittelijoiden ja pelien sisällöstä voitaisiin tutkia sitä, millä tavoin suomalaisuus ja suomalainen kulttuuri ilmenevät näissä teoksissa, ja millaisia merkityksiä näillä pelien sisällöillä on.

BIBLIOGRAFIA

Painamattomat lähteet

- Corriea, A. R. 2014, muutettu 22.11.2014. Shadow of Mordor's Nemesis System Was Inspired by Batman and Sports Games. [WWW-dokumentti]. GameSpot. <<http://www.gamespot.com/articles/shadow-of-mordor-s-nemesis-system-was-inspired-by-/1100-6423740/>>.
- Pereira, C. 2014, muutettu 2.10.2014. Here's Why Shadow of Mordor Doesn't Use Lord of the Rings in Its Name. It's a Lord of the Rings game that isn't called Lord of the Rings. What gives? [WWW-dokumentti]. GameSpot. <<http://www.gamespot.com/articles/heres-why-shadow-of-mordor-doesnt-use-lord-of-the-/1100-6422710/>>.
- Valdes, G. 2014, muutettu 19.9.2014. How Middle-earth: Shadow of Mordor stays true to Tolkien's fantasy universe. [WWW-dokumentti]. VB. <<http://venturebeat.com/2014/09/19/how-middle-earth-shadow-of-mordor-stays-true-to-tolkiens-fantasy-universe/>>.

Tutkimuskirjallisuus

- Ash, J. 2010: *Dress Behind Bars: Prison Clothing as Criminality*. I.B. Tauris: London.
- Balela, M. S. & Mundy, D. 2015: Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games. *DiGRA '15 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference* 12: 1–16. Digital Games Research Association.
- Banks, I. 2013: Archaeologies of Internment. Myers, A. & Moshenska, G. (ed.), *Control or Repression: Contrasting a Prisoner of War Camp and a Work Camp from World War Two*: 111–128. Springer: New York.
- Bergsvik, K. A. & Dowd, M. 2018: Caves and ritual in medieval Europe, AD 500-1500. *Caves and rockshelters in medieval Europe: religious and secular use*. 1–9. Oxford: Havertown.
- Bergsvik, K. A. & Skeates, R. 2012: Caves in Context: The Cultural Significance of Caves and Rockshelters in Europe. Ed. Bergsvik, K. A. & Skeates, R. (ed.), *Caves in context: an introduction*. 1–9. Oxbow Books: Havertown.
- Bucholtz, M. & Hall, K. 2003: Duranti, A. (ed.), *A Companion to Linguistic Anthropology. Language and Identity*. 368–294. Basil Blackwell: Oxford.
- Calefato, P. 2004: *The clothed body*. Berg: Oxford.
- Cereda, A. 2013: Modified Bodies. Between fashion and identity projects. *Communicacao e Sociedade*. 24: 45–61.
- Chacon, R. J. & Dye, D. H. 2007: The Taking and Displaying of Human Body Parts as Trophies by Amerindians. Chacon, R. J. & Dye, D. H. (ed.), *Introduction to Human Trophy Taking: An Ancient and Widespread Practice*: 5–31. Springer: New York.
- Chenoweth, J. M. 2009: Social identity, material culture, and the archaeology of religion. *Journal of Social Archaeology* 9: 319–340.
- Connerton, P. 2008: Seven types of forgetting. *Memory Studies* 1 (59): 59–71. SAGE.
- Connerton, P. 2009: *How Modernity Forgets*. Cambridge University Press: Cambridge.
- Cvijovic, P. 2017: Wonder of the Ruin: Aesthetics of the Derelict Synagogue in Poland. *Journal of Contemporary Archaeology* 4 (1): 73–89.

- David, B. & Thomas, J. 2008: Handbook of Landscape Archaeology. David, B. & Thomas, J. (ed.), *Landscape Archaeology: Introduction*: 27–43. Left Coast Press: Walnut Creek.
- David, B. & Thomas, J. 2008: Handbook of Landscape Archaeology. David, B. & Thomas, J. (ed.), *Living Landscapes: The Body and the Experience of Place*: 245. Left Coast Press: Walnut Creek.
- DeSilvey, C. & Edensor, T. 2012: Reckoning with ruins. *Progress in Human Geography* 37 (4): 465–485.
- Edensor, T. 2007: Sensing the Ruin. *Senses & Society* 2 (2): 217–232.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. 2013: *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge: New York.
- Entwistle, J. & Wilson, E. 2001: Body dressing: dress, body, culture. Entwistle, J. & Wilson, E. (ed.), *Introduction: Body Dressing*. 1–9. Berg: Oxford.
- Eskelinen, M. 2005: *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Sitra: Helsinki.
- Esslin, A. 2017: *The Language of Gaming*. Palgrave Macmillan: Basingstoke.
- Featherstone, M. 2000: Body Modification. Featherstone, M. (ed.), *Body Modification: An Introduction*. 1–13. Sage Publications: London.
- Fimi, D. 2010: *Tolkien, Race and Cultural History: From Fairies to Hobbits*. Palgrave Macmillan: Basingstoke.
- Fullilove, M. T. 1996: Psychiatric Implications of Displacement: Contributions from the Psychology of Place. *American Journal of Psychiatry* 153: 1516–1523.
- García-Raso, D. 2011: Watching video games, Playing with Archaeology and Prehistory: Retrospectives and perspectives into the image that videogames spread about a scientific discipline and the humankind past. Sánchez, J. A. (ed.), *AP: Online Journal in Public Archaeology*. (1): 73–92.
- Garrett, B. J. 2016: Reanimating Industrial Spaces: Conducting Memory Work in Post-Industrial Societies. Orange, H. (ed.), *Urban Exploration as Heritage Placemaking*: 72–91. Routledge, Taylor & Francis Group: London.
- Glassie, H. 1999: *Material Culture*. Indiana University Press: Bloomington.
- Gleba, M. 2008: Dressing the Past. *You Are What You Wear: Scythian Costume as Identity* 13–28. Oxbow Books: Oxford.
- Gonza'lez-Ruibal, A. 2008: Time to Destroy: An Archaeology of Supermodernity. *Current Anthropology* 49 (2): 247–279. The University of Chicago Press.
- Gregorio-Godeo, E. d. & Ramón Torrijos, M. d. M. 2017: Making Sense of Popular Culture. Gregorio-Godeo, E. d. & Ramón Torrijos, M. d. M. (ed.), *The Study of Popular Culture on the Agenda of Cultural Studies*: 3–16. Cambridge Scholars Publishing: Newcastle upon Tyne.
- Guillaume, X., Andersen, R. S. & Vuori, J. A. 2016: Paint it black: Colours and the social meaning of the battlefield. *European Journal of International Relations* 22 (1): 49–71.
- Haddon, L. 2002: Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.), *Elektronisten pelien oppivuodet*: 47–69. Gaudeamus: Helsinki.
- Hall, M. 2016: Objects, Images and Texts: Archaeology and violence. *Journal of Social Archaeology* 16 (1): 79–93. University of Cape Town, Rondebosch: Cape Town.
- Harrison, S. 2006: Skull Trophies of the Pacific War: Transgressive Objects of Remembrance. *The Journal of Royal Anthropological Institute* 12 (4): 817–836. Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland.
- Herscher, A. 2014: In Ruins: Architecture, Memory, Countermemory. *Journal of the Society of Architectural Historians* 73 (4): 464–469. University of California Press.
- Hetzler, F. M. 1988: Causality: Ruin Time and Ruins. *Leonardo* 21 (1): 51–55.

- Hollingsworth, M. 2016: *Art in World History: Volume 1-2*. Routledge: New York.
- Honour, H. & Fleming, J. 2001: *Maaailman taiteen historia*. Suom. Itkonen-Kaila, M. et al. Otava: Helsinki.
- Huhtamo, E. & Kangas, S. 2002: Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.). Gaudeamus: Helsinki.
- Jones, R. L. C. 1999: Medieval Warfare: A History. Keen, M. (ed.), *Fortifications and Sieges in Western Europe c.800–1450*: 163–185. Oxford University Press: New York.
- Joseph, N. & Alex, N. 1972: The Uniform: A Sociological Perspective. *American Journal of Sociology* 77 (4): 719–730. The University of Chicago Press.
- Järvinen, A. 2002: Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.), *Kolmiulotteisuuden aika: Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992–2002*: 70–91. Gaudeamus: Helsinki.
- Kaufmann, J. E. & Kaufmann, H. W. 2004: *The Medieval Fortress: Castles, Forts and Walled Cities of the Middle Ages*. Da Capo Press: San Antonio.
- Laitinen, R. 2002. Eletty ja muistettu tila. Syrjämaa, T. & Tunturi, J. (toim.), *Koti, paikkaidentiteetti ja muutokset navajoyhteiskunnassa 1800-luvulla*: 195–210. Hakapaino Oy: Helsinki.
- Lee, K. M. & Peng, W. 2006: Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences. Vorderer, P. & Bryant, J. (ed.), *What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature*: 384–406. Routledge: New York.
- Lowe, D. 2012: Always Already Ancient: Ruins in the Virtual World. *Greek and Roman Games in the Computer Age*: 53–90.
- Lurie, A. 1983: *The language of clothes*. Vintage: New York.
- Magee, J. C. & Galinsky, A. D. 2008: Social hierarchy: The self-reinforcing nature of power and status. *The Academy of Management Annals* 2 (1): 351–398.
- McFadyen, L. 2008: Handbook of Landscape Archaeology. David, B. & Thomas, J. (ed.), *Building and Architecture as Landscape Practice*: 307–314. Left Coast Press: Walnut Creek.
- Mensforth, R. P. 2007: The Taking and Displaying of Human Body Parts as Trophies by Amerindians. Chacon, R. J. & Dye, D. H. (ed.), *Human Trophy Taking in Eastern North America During the Archaic Period. The Relationship to Warfare and Social Complexity*. 222–277. Springer: New York.
- Mlekuž, D. 2012: Caves in Context: The Cultural Significance of Caves and Rockshelters in Europe. Bergsvik, K. A. & Skeates, R. (ed.), *Notes from the Underground: Caves and People in the Mesolithic and Neolithic Karst*: 199–211. Oxbow Books: Havertown.
- Montello, D. R. & Moyes, H. 2013: Sacred Darkness: A Global Perspective on the Ritual Use of Caves. Moyes, H. (ed.), *Why Dark Zones Are Sacred: Turning to Behavioral and Cognitive Science for Answers*: 385–396. University Press of Colorado: Boulder.
- Morgan, D. 2010: Religion and Material Culture: the Matter of Belief. Morgan, D. (ed.), *Introduction. The matter of belief*: 1–17. Routledge: Abingdon.
- Morgan, D. 2010: Religion and Material Culture: the Matter of Belief. Morgan, D. (ed.), *Materiality, social analysis, and the study of religions*: 55–74. Routledge: Abingdon.
- Moyes, H. 2013: Sacred Darkness: A Global Perspective on the Ritual Use of Caves. Moyes, H. (ed.), *Introduction*: 1–11. University Press of Colorado: Boulder.
- Muriel, D. & Crawford, G. 2018: Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. *Introduction: Contemporary culture through the lens of video games*: 1–15. Routledge: New York.

- Myers, A. & Moshenska, G. 2013: Archaeologies of Internment. Myers, A. & Moshenska, G. (ed.), *An Introduction to Archaeologies of Internment*: 1–19. Springer: New York.
- Orschiedt, J. 2012: Caves in Context: The Cultural Significance of Caves and Rockshelters in Europe. Bergsvik, K. A. & Skeates, R. (ed.), *Cave Burials in Prehistoric Central Europe*: 213–224. Oxbow Books: Havertown.
- Paez, D. R. & Liu, J. H-F. 2011: Intergroup Conflicts and Their Resolution: A Social Psychological Perspective. *Collective Memory of Conflict*. 105–124. Psychology Press.
- Phillips DeZalia, R. A. & Moeschberger, S. L. 2014: Symbols that Bind, Symbols that Divide: The Semiotics of Peace and Conflict. Phillips DeZalia, R. A. & Moeschberger, S. L. (ed.), *The Functions of Symbols that Bind and Divide*: 1–12. Springer: New York.
- Qazimi, S. 2014: Sense of place and place identity. *European Journal of Social Sciences Education and Research* 1 (1): 306–310.
- Reinhard, A. 2018: *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. Berghahn: New York.
- Rose-Redwood, R., Alderman, D. & Azaryahu, M. 2010: Geographies of toponymic inscription: new directions in critical place-name studies. *Progress in Human Geography* 34 (4): 453–470.
- Ross, R. 2008: *Clothing: A Global History*. Polity Press: Cambridge.
- Rothe, U. 2012: Dress and Identity. Harlow, M. (ed.), *Dress and Cultural Identity in the Roman Empire*: 59–68. Archaeopress: Oxford.
- Soper, K. 2001: Body dressing: dress, body, culture. Entwistle, J. & Wilson, E. (ed.), *Dress Needs: Reflection on the Clothed Body, Selfhood and Consumption*: 13–32. Berg: Oxford.
- Strang, V. 2008: Handbook of Landscape Archaeology. David, B. & Thomas, J. (ed.), *Uncommon Ground: Landscape as Social Geography*: 51–59. Left Coast Press: Walnut Creek.
- Tijana, T., Tomaž, T. & Čuden, A. P. 2014: Clothes and Costumes as Form of Nonverbal Communication. *Tekstilec* 57 (4): 321–333.
- Tolkien, J. R. R. 2001 [1954-1955]: *Taru Sormusten Herrasta* (suom. Juva, K., Pennanen, E. & Pekkanen, P.). WSOY: Helsinki.
- Torrence, R. 2008: Handbook of Landscape Archaeology. David, B. & Thomas, J. (ed.), *Punctuated Landscapes: Creating Cultural Places in Volcanically Active Environments*: 333–343. Left Coast Press: Walnut Creek.
- Tschaepe, M. D. 2003: Halo of Identity: The Significance of First Names and Naming. *Janus Head* 6 (1): 67–78. Trivium Publications: Pittsburgh.
- Ujang, N. & Zakariya, K. 2015: The Notion of Place, Place Meaning and Identity in Urban Regeneration. *Procedia - Social Behavioral Sciences* 170: 709–717.
- Vachon, A. 2001: Flags Granted by the Canadian Heraldic Authority: An Analytical Profile. *Raven: A Journal of Vexillology* 8: 39–72.
- Van Der Auwera, S. 2012: Contemporary Conflict, Nationalism, and the Destruction of Cultural Property During Armed Conflict: A Theoretical Framework. *Journal of conflict archaeology* 7 (1): 49–65.
- Vandkilde, H. 2011: Sozialarchäologische Perspektiven: Gesellschaftlicher Wandel 5000-1500 v. Chr. Zwischen Atlantik und Kaukasus. Hansen, S. & Müller, J. (ed.), *Bronze Age Warfare in Temperate Europe*: 365–380. Verlag Philipp von Zabern.
- Vandkilde, H. 2012: The Archaeology of Violence. Ralph, S. (ed.), *Warfare in Northern European Bronze Age Societies: 20th century presentations and recent archaeological research inquiries*: 37–62. State University of New York Press.

- Vandkilde, H. 2015: International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences. Wright, J. D. (ed.), *Conflict and War, Archaeology of: Weapons and Artifacts*. 2nd edition (4): 607–613. Elsevier: Oxford.
- van Yperséle, L. 2004: Memory and Memorials: The Commemorative Century. Kidd, W. & Murdoch, B. (ed.), *Making the Great War great: 1914–18 war memorials in Wallonia*: 26–40. Ashgate: London.
- Vorderer, P., Bryant, J., Pieper, K. M. & Weber, R. 2006: Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences. Vorderer, P. & Bryant, J. (ed.), *Playing Video Games as Entertainment*: 1–8. Routledge: New York.
- Wagoner, B. & Brescó, I. 2016: Conflict and Memory: The Past in the Present. *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology* 22 (1): 3–4.
- Walden, J. L. 2013: Art and Destruction. Walden, J. L. (ed.), *Introduction*: 1–8. Cambridge Scholars Publishing: Newcastle upon Tyne.
- Watzlawik, M., Guimarães, D. S., Han, M. & Jung, A. E. 2016: First Names As Signs Of Personal Identity: An Intercultural Comparison. *Psychology & Society* 8 (1): 1–21.
- Yu, H-C. 2014: A Cross-Cultural Analysis of Symbolic Meanings of Color. *Chang Gung Journal of Humanities and Social Sciences*: 7 (1): 49–74.
- Zygulski, Jr. Z. 1984: Armour As a Symbolic Form. *Waffen-und Kostumkunde* 26 (2): 77–96.

LIITE 1. ÖRKKIEN TIEDOT

Nimi	Hahmoluokka	Kapteeni	Sota-päällikkö	Ase	Haarniskan osat
Akoth Blade Master	Berserkki		X	Miekat	14
Amûg Black-Heart	Berserkki	X	X	Kirveet	10;13
Amûg Bright Eyes	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Ashgarn the Knife	Soturi	X		Tikari	9
Ashgarn the Legend	Metsästäjä	X		Jalkajousi	9
Azdûsh the Clever	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Azgrom Archer Trainer	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Azgrom Spear Master	Metsästäjä		X	Keihäät	14
Bagabûg of the Welts	Jousimies	X	X	Jalkajousi	9;13
Bagabûg the Wicked	Soturi		X	Saha	14
Bagabûg Thin Bones	Metsästäjä	X	X	Keihäät	9;14
Barfa the Cruel	Jousimies	X		Jalkajousi	11
Barfa the Singer	Soturi		X	Miekka	14
Blorg the Vile	Jousimies	X	X	Jalkajousi	11;14
Bolg Lice-Head	Soturi	X		Miekka	9
Bolg Man-Stalker	Soturi	X		Tikari	12
Bolg the Whisperer	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	10
Borgu the Defender	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Brogg Meat Hooks	Berserkki	X		Koukut	10
Brogg the Collector	Soturi	X		Miekka	9
Bûbol the Catcher	Puolustaja	X	X	Salkoase + kilpi	9;14
Bûbol the Raven	Soturi	X		Sauva	10
Bûbol Thunderhead	Metsästäjä	X	X	Keihäät	11;15
Bûbol Warmonger	Berserkki	X		Kirveet	10
Dûgza Skin-Flayer	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Dûgza the Greedy	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Dûsh Barrel-Scraper	Soturi	X		Kirves	10
Dûsh of the Pit	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	10
Dûsh the Rugged	Berserkki	X	X	Kirveet	9;14
Dûshrat Bow Master	Jousimies	X		Jalkajousi	10
Dûshrat Pain-Lover	Soturi		X	Miekka	14
Dûshrat the Assassin	Jousimies	X		Jalkajousi	12
Dûshrat the Brander	Soturi	X		Nuija	10
Feldûsh of Lithlad	Soturi	X		Miekka	9
Feldûsh Shield Master	Puolustaja		X	Salkoase + kilpi	15
Feldûsh the Clever	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Felgrat Ear-Collector	Soturi	X		Miekka	9
Felgrat Meat Grinder	Soturi	X	X	Nuija	10;14
Felgrat the Wrestler	Berserkki	X		Kirveet	10
Flak the Prickler	Metsästäjä		X	Keihäät	14
Flak the Uncatchable	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Folgûm Blood-Storm	Soturi	X		Kirves	9

Folgûm Cannibal	Berserkki	X	X	Nuijat	11;15
Folgûm the Fearless	Metsästäjä	X	X	Keihäät	9;13
Ghâm the Endless	Soturi	X		Miekka	10
Ghâm the Savage	Soturi	X		Miekka	10
Gimûb the Thirsty	Soturi	X		Miekka	10
Glûk Lock-Jaw	Soturi	X		Miekka	10
Glûk the Venomous	Jousimies	X	X	Jalkajousi	9;13
Golm Blood-Axe	Soturi	X		Kirves	10
Golm Sword Master	Soturi	X		Miekka	10
Gorfel the Drunk	Soturi	X	X	Nuija	10;11
Gorgûm Berserk Master	Berserkki	X		Kirveet	10
Gorgûm the Endless	Berserkki	X		Kirveet	9
Gorgûm the Endless	Soturi	X		Nuija	10
Grisha Slashface	Metsästäjä		X	Keihäät	13
Grisha the Slaughterer	Jousimies	X	X	Jalkajousi	9;13
Grûblik the Flogger	Soturi	X		Nuija	10
Gûndza the Noble	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Horhog of the Spiders	Soturi	X		Miekka	10
Horhog the Bloated	Puolustaja	X	X	Salkoase + kilpi	11;11
Horhog the Red	Metsästäjä	X		Keihäät	12
Hork Beastmaster	Metsästäjä	X		Keihäät	14
Hork Head-Chopper	Soturi	X		Miekka	10
Hork Hot-Head	Soturi	X		Nuja	9
Horza Hot-Head	Soturi	X		Kirves	10
Horza Rock Crusher	Berserkki	X	X	Nuija	12;14
Horza the Skinner	Soturi	X		Miekka	9
Hoshgrish Graug Catcher	Soturi	X		Nuija	8
Hoshgrish the Biter	Soturi	X		Kirves	9
Hoshû Blade Sharpener	Soturi	X		Miekka	12
Hoshû the Hungry	Berserkki	X		Kirveet	9
Hûmgrat Frog-Blood	Soturi	X		Kirves	8
Hûmgrat Pain-Lover	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Hûmgrat the Driver	Soturi	X	X	Koukku	10;14
Hûmgrat the Grim	Metsästäjä	X	X	Keihäät	9;13
Hûra Guard Master	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	11
Hûra the Ruinous	Jousimies	X		Jalkajousi	12
Hûra the Wise	Soturi	X	X	Miekka	10
Ishgha Man-Breaker	Berserkki	X		Nuijat	9
Ishgha the Reckless	Jousimies		X	Jalkajousi	11
Ishmoz Slave-Lover	Puolustaja	X	X	Salkoase + kilpi	9;14
Ishmoz the Killer	Soturi	X		Kives	10
Ishmoz the Raven	Soturi	X		Sauva	10
Kâka Bone-Licker	Soturi	X		Nuija	10
Kâka Head-Chopper	Soturi	X		Miekka	10
Kâka the Swift	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	10
Khrosh the Diseased	Puolustaja	X	X	Salkoase + kilpi	12;12

Khrosh the Murderous	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Kothûg Giggles	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Kothûg Shaman	Soturi	X	X	Sauva	10;12
Kothûg the Friendly	Soturi	X		Miekka	9
Krakhorn Blade Sharpener	Soturi	X		Miekka	12
Krimp the Foul	Puolustaja		X	Salkoase + kilpi	14
Krimp the Lookout	Jousimies	X		Jalkajousi	10
Krûk the Immoveable	Berserkki	X		Kirveet	9
Krûk the Relentless	Soturi	X		Tikari	12
Kûga the Literate One	Soturi	X		Miekka	9
Kûga the Steady	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Kugáluga Eagle Eye	Jousimies		X	Jalkajousi	13
Kugáluga Elf-Slayer	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Kugáluga the Amputator	Soturi	X		Saha	9
Lorm the Funny One	Soturi	X		Miekka	8
Lûga the Elder	Soturi	X	X	Miekka	9;14
Lûga the Hunter	Metsästäjä	X		Keihäät	12
Lûgdash the Gluttonous	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Lûgdash the Large	Soturi	X		Nuija	9
Lûgnak Broken-Shield	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	10
Lûgnak Horn Blower	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	8
Lûgnak Hot Tongs	Soturi	X		Nuija	12
Mâku Blood-Lover	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Mâku Prison Master	Soturi	X		Miekka	9
Malmûg the Mangler	Berserkki	X		Kirveet	9
Malmûg the Prickler	Metsästäjä	X		Keihäät	8
Mogg Evil Eye	Soturi	X		Miekka	9
Mogg the Rat	Soturi	X		Nuija	8
Mogg the Raven	Soturi	X		Sauva	10
Mozfel Caragor Slayer	Berserkki	X	X	Kirveet	14;14
Mozfel Flesh-Picker	Metsästäjä	X		Keihäät	8
Mozfel Rage-Mind	Metsästäjä	X		Keihäät	10
Mozfel Rage-Mind	Berserkki	X		Kirveet	10
Mozû Rabble Rouser	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Mozû the Skinner	Soturi	X		Miekka	9
Mûggrish Corpse-Eater	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	10
Mûggrish Pit Fighter	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	10
Mûggrish Raid Leader	Metsästäjä	X		Keihäät	10
Mûggrish the Greedy	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Mûggrish the Mangler	Berserkki	X		Kirveet	10
Mûglûk Blood-Lover	Soturi		X	Miekka	14
Mûglûk the Whiner	Soturi	X	X	Miekka	9;14
Mûzglob the Crow	Jousimies	X	X	Jalkajousi	10;12
Nazdûg the Chunky	Soturi	X		Miekka	8
Nâzkûga Giggles	Berserkki	X		Sirpit	9
Nâzkûga Manhunter	Soturi	X		Tikari	12

Nazkûga the Stinger	Metsästäjä	X	X	Keihäät	10;13
Nazû Broken-Shield	Puolustaja	X	X	Salkoase + kilpi	10;14
Nazû the Gentle	Soturi	X		Koukku	9
Norsko Fire-Brander	Berserkki	X	X	Nuijat	10;14
Norsko the Messenger	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Norsko the Skinless	Jousimies	X		Jalkajousi	8
Norûk Blood-Hand	Jousimies	X	X	Jalkajousi	10;14
Norûk the Killer	Jousimies	X		Jalkajousi	10
Norûk the Timid	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Ogbur the Blacksmith	Jousimies	X		Jalkajousi	12
Ogbur the Disgusting	Soturi	X		Miekka	12
Ogbur the Tongue	Berserkki		X	Kirveet	13
Ogthrak Jaws	Metsästäjä	X	X	Keihäät	10;15
Ogthrak the Filthy	Soturi	X		Nuija	9
Ogthrak the War-Bringer	Berserkki	X		Kirveet	13
Olgoth Bone-Ripper	Metsästäjä	X		Keihäät	10
Olgoth Ghûl Hunter	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Olgoth the Defender	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Olok the Mad	Soturi	X		Kirves	10
Otha Beastmaster	Soturi	X	X	Kirves	14;14
Otha the Smasher	Berserkki	X		Nuijat	10
Pâsh Chain Driver	Soturi	X		Miekka	10
Pâsh Frog-Blood	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Pâsh Ravager	Berserkki	X		Koukut	8
Pâsh the Poisoner	Soturi	X	X	Tikari	10;12
Pîgug Slave-Maker	Jousimies		X	Jalkajousi	13
Pîgug the Fearless	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Prâk the Dreamer	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Prâk the Prickler	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Prâk the Runner	Soturi	X	X	Kirves	9;14
Pûg Prison Master	Soturi	X		Miekka	9
Pûgrish Broken-Shield	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	10
Pûgrish Ghûl Hunter	Soturi	X		Miekka	8
Pûgrish the Hungry	Puolustaja		X	Salkoase + kilpi	14
Pûgrish the Tactician	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	8
Pushkrimp the Judge	Soturi	X		Miekka	9
Râsh the Corrupt	Metsästäjä	X		Keihäät	10
Ratanák Man-Breaker	Soturi	X		Nuija	9
Ratbag the Coward	Soturi		X	Miekka	12
Ratlûg the Legend	Soturi	X		Miekka	9
Ratlûg Thin Bones	Metsästäjä		X	Keihäät	14
Ratlûg Troll-Born	Soturi	X		Nuija	9
Ronk the Massive	Soturi	X		Miekka	9
Rûg the Trainer	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Rûg the Wise	Soturi	X		Miekka	10
Rûkdûg Drooler	Jousimies	X		Jalkajousi	9

Rûkdûg Raid Leader	Soturi	X		Miekka	9
Rûkdûg the Stout	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	10
Shágflak Cave Rat	Soturi	X		Miekka	9
Shaká Caragor-Fang	Metsästäjä	X		Keihäät	14
Shaká Dwarf-Eater	Jousimies	X	X	Jalkajousi	9;15
Shaká the Marauder	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	13
Skak the Brander	Berserkki	X		Nuijat	10
Skak the Dark	Berserkki	X		Sirpit	13
Skak the Hunter	Metsästäjä	X		Keihäät	12
Skak the Warrior	Soturi	X	X	Nuija	9;14
Skog the Hunter	Metsästäjä	X	X	Keihäät	12;12
Skoth Manhunter	Soturi	X		Tikari	12
Skoth the Screamer	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Skoth the Slasher	Soturi	X		Miekka	8
Skoth Troll-Born	Soturi	X		Nuija	9
Skûn the Ever-Wounded	Soturi	X		Miekka	9
Skûn the Kin-Slayer	Soturi	X		Miekka	11
Skûn the Puny	Soturi	X		Kirves	9
Snagog Lucky Shot	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Stakûga Black-Heart	Jousimies	X		Jalkajousi	10
Stakûga the Bloated	Berserkki	X	X	Sirpit	11;11
Takra Man-Eater	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Takra Raw-Head	Berserkki	X		Kirveet	10
Takra the Heartless	Soturi	X		Koukku	11
Târz the Knife	Soturi		X	Tikari	14
Thakrak Caragor Slayer	Metsästäjä	X		Keihäät	14
Thakrak the Executioner	Soturi	X	X	Miekka	10;15
Thrak the Sadistic	Berserkki	X		Kirveet	10
Thrak the Skinless	Metsästäjä	X		Keihäät	9
Torz the Friendly	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Tûgog Pot-Licker	Soturi	X	X	Kirves	9;14
Tûkâ the Corruptor	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Tûkâ the Stout	Soturi	X		Miekka	9
Tûmhorn the Chunky	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Tûmhorn the Slasher	Soturi	X		Miekka	9
Ûgakûga the Sadistic	Soturi	X		Miekka	11
Ûggû the Bleeder	Soturi	X		Miekka	10
Ûkbûk the Clever	Jousimies	X	X	Jalkajousi	9;13
Ûkbûk the Tracker	Berserkki	X		Tikarit	12
Ûkbûk the Watcher	Soturi	X		Miekka	10
Ûkrom King-Slayer	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	10
Ûkrom the Hell-Hawk	Soturi		X	Kirves	12
Ûkrom the Serpent	Metsästäjä	X		Keihäät	10
Ûkshak Corpse-Eater	Soturi	X		Nuija	10
Ûkshak Halfling-Lover	Soturi	X		Miekka	10
Ûkshak the Gentle	Metsästäjä	X		Keihäät	9

Ûkshak the Stout	Soturi	X		Miekka	9
Ûshbaka the Armorer	Metsästājā	X	X	Keihāāt	9;14
Ûshbaka the Corrupt	Soturi	X		Sauva	4
Ûshbaka the Shield	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Ûshbaka the Tracker	Jousimies	X		Jalkajousi	12
Ûshgol the Amputator	Soturi	X	X	Saha	9;11
Ûshgol the Bloody	Jousimies	X	X	Jalkajousi	8;14
Ûshgol the Painted	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	9
Ûthûg Blood-Lover	Soturi	X		Nuija	9
Ûthûg the Fanatical	Jousimies	X		Jalkajousi	10
Zāthra the Sickly	Soturi	X		Miekka	12
Zāthra the Small	Jousimies	X		Jalkajousi	10
Zog Eye-Gouger	Jousimies	X		Jalkajousi	10
Zog Fire-Brander	Soturi	X		Nuija	9
Zog Plague-Bringer	Jousimies	X		Jalkajousi	12
Zogdûsh of Lithlad	Soturi	X		Miekka	9
Zogdûsh the Choker	Soturi	X		Miekka	10
Zogdûsh the Brave	Jousimies	X		Jalkajousi	9
Zûgor Metal-Beard	Puolustaja	X	X	Salkoase + kilpi	11;15
Zûgor the Corruptor	Puolustaja	X		Salkoase + kilpi	10
Zûmug Ash-Skin	Berserkki		X	Kirveet	13
Zûmug Swordsmith	Berserkki	X	X	Miekat	10;13
Zûmug the Slasher	Soturi	X		Miekka	9
Zunn the Timid	Metsästājā	X		Keihāāt	9